SUPER JUEGOS

Nº 58 ● FEBRERO 1997 ● 395 PTAS.

PLAYSTATION
RAGE RACER
PRIMERA TOMA DE CONTACTO CON LA ENTREGA MAS INSPIRADA DE LA SAGA AUTOMOVILISTICA DE NAMCO.

NOVEDADES
SATURN
DARK SAVIOR
SEGA AGES
DIE HARD ARCADE
PLAYSTATION
PORSCHE CHALLENGE
INDEPENDENCE DAY
CONTRA

LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

GRATIS CON ESTE NUMERO
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
ESPECIAL modelos japonesas

PLAYSTATION
SOUL BLADE
RUIDO DE SABLES
Disfruta en tu consola con toda la magia de la recreativa de Namco y sus nuevos modos de juego exclusivos para PlayStation

00058
8 420565 037006


REPORTAJE NINTENDO 64

DESCUBRE TODOS LOS JUEGOS QUE ACOMPAÑARAN EL INMINENTE LANZAMIENTO DE LA CONSOLA EN NUESTRO PAIS Y LOS NUEVOS TITULOS QUE ESTAN CAUSANDO FUROR EN JAPON Y ESTADOS UNIDOS




La decisión es vuestra. Entre esta selección que os hemos preparado deberéis seleccionar los juegos que más os hayan gustado durante el año pasado, atendiendo a los diferentes apartados que os hemos señalado. No os olvidéis mandar los cupones antes del día 10 de Marzo. Alguna sorpresa os tenemos preparada.

PlayStation

- ★ TEKKEN 2
- ★ RESIDENT EVIL
- ★ CRASH BANDICOOT
- ★ TOMB RAIDER
- ★ WIPEOUT 2097
- ★ RIDGE RACER REVOLUTION
- ★ JUNGLA DE CRISTAL
- ★ STREET FIGHTER ALPHA 2
- ★ DISRUPTOR
- ★ FORMULA 1
- ★ MOTOR TOON GP 2
- ★ FIFA'97
- ★ PENNY RACERS

Saturn

- ★ SEGA RALLY
- ★ WORLD WIDE SOCCER 97
- ★ DRAGON BALL Z
- ★ PANZER DRAGOON ZWEI
- ★ TOMB RAIDER
- ★ EXHUMED
- ★ GALACTIC ATTACK
- ★ TOMB RAIDER
- ★ NIGHT WARRIORS
- ★ NIGHTS
- ★ VIRTUA COP 2
- ★ DAYTONA USA C.C.E.
- ★ STREET FIGHTER ALPHA 2

Super Nintendo

- ★ DONKEY KONG COUNTRY 3
- ★ STREET FIGHTER ALPHA 2
- ★ TETRIS ATTACK
- ★ SECRET OF EVERMORE
- ★ BREATH OF FIRE 2

Mega Drive

- ★ TOY STORY
- ★ SONIC 3D
- ★ DISNEY COLLECTION
- ★ I.S.S. DELUXE
- ★ FIFA'97

Game Boy

- ★ DONKEY KONG LAND 2
- ★ KIRBY´S BLOCKBALL
- ★ TETRIS ATTACK
- ★ STREET RACER
- ★ B. A. TOSHINDEN

Mejores Gráficos

- ★ TEKKEN 2 (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL (PSX)
- ★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
- ★ P. DRAGOON ZWEI (SAT)
- ★ CRASH BANDICOOT (PSX)
- ★ NIGHTS (SATURN)
- ★ MOTOR TOON GP 2 (PSX)
- ★ JUNGLA DE CRISTAL (PSX)
- ★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
- ★ TOY STORY (MD-SNES)

Mejor Sonido

- ★ RESIDENT EVIL (PSX)
- ★ WIPEOUT 2097 (PSX)
- ★ EXHUMED (SAT)
- ★ CRASH BANDICOOT (PSX)
- ★ TEKKEN 2 (PSX)
- ★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
- ★ WINTER GOLD (SNES)
- ★ NIGHTS (SATURN)
- ★ ROAD RASH (PSX-SAT)
- ★ TUNNEL B1 (PSX-SAT)

Mejor Juego'96

- ★ TEKKEN 2 (PSX)
- ★ NIGHTS (SATURN)
- ★ CRASH BANDICOOT (PSX)
- ★ SEGA RALLY (SATURN)
- ★ JUNGLA DE CRISTAL (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL (PSX)
- ★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
- ★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
- ★ FORMULA 1 (PSX)
- ★ SONIC 3D (MEGA DRIVE)
- ★ TOY STORY (MD-SNES)
- ★ WIPEOUT 2097 (PSX)
- ★ FIFA'97 (PSX)
- ★ SF ALPHA 2 (PSX-SAT)
- ★ W. W. SOCCER 97 (SAT)
- ★ SF ALPHA 2 (SNES)

El más esperado

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)
- ★ I.S.S. DELUXE (N64)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ PORSCHE CHALLENGE (PSX)

MEJOR CONSOLA

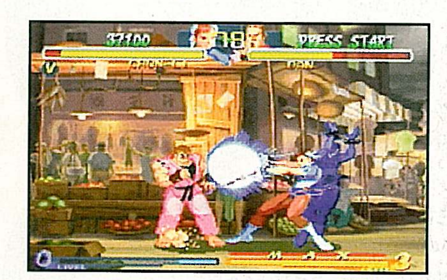
- ★ PLAYSTATION
- ★ SATURN
- ★ SUPER NINTENDO
- ★ MEGA DRIVE
- ★ GAME BOY

EGOS DEL 96  



Beat'em-up

- ★ TEKKEN 2 (PSX)
- ★ SF ALPHA 2 (PSX-SAT-SNES)
- ★ NIGHT WARRIORS (SATURN)
- ★ MK TRILOGY (PSX)
- ★ GUARDIAN HEROES (SATURN)
- ★ X-MEN (SATURN)



Deportivo

- ★ TOTAL NBA'96 (PSX)
- ★ FIFA'97 (PSX)
- ★ WORLD WIDE SOCCER 97 (SAT)
- ★ ADIDAS POWER SOCCER (SAT)
- ★ TRACK AND FIELD (PSX)
- ★ DECATHLETE (SATURN)

Shoot'em up

- ★ X2 (PSX)
- ★ PANZER DRAGOON ZWEI (SAT)
- ★ IN THE HUNT (PSX-SAT)
- ★ DISRUPTOR (PSX)
- ★ SOVIET STRIKE (PSX)
- ★ PHILOSOMA (PSX)

Conducción

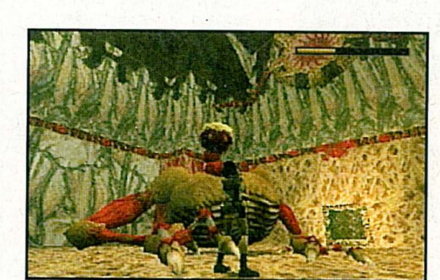
- ★ FORMULA 1 (PSX)
- ★ SEGA RALLY (SATURN)
- ★ WIPEOUT 2097 (PSX)
- ★ DAYTONA C.E.E. (SAT)
- ★ R. RACER REVOLUTION (PSX)
- ★ PENNY RACERS (PSX)

Aventura-RPG

- ★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
- ★ RESIDENT EVIL (PSX)
- ★ STORY OF THOR 2 (SAT)
- ★ SECRET OF EVERMORE (SNES)
- ★ SHINING WISDOM (SAT)
- ★ DISCWORLD (PSX-SAT)

Plataformas

- ★ CRASH BANDICOOT (PSX)
- ★ DONKEY K. COUNTRY 3 (SNES)
- ★ TOY STORY (MD-SNES)
- ★ MEGA MAN 7 (SNES)
- ★ LOMAX (PSX)
- ★ DONKEY KONG LAND 2 (GB)



Mejor Puzzle-Estrategia

- ★ BUST A MOVE 2 (PSX-SAT)
- ★ TETRIS ATTACK (SNES-GB)
- ★ BAKU BAKU (SATURN)
- ★ WORMS (PSX-SAT-MD-SNES-GB)
- ★ TETRIS BLAST (GAME BOY)
- ★ WARIO'S WOODS (NES)

SUMARIO

58

FEBRERO 1997



Después del aluvión de novedades que nos ponían los dientes largos durante las fechas navideñas, llegó la hora de tomarse las cosas con más calma y analizar detenidamente lo que nos traerá este primer tercio del año. Entre los eventos más esperados se encuentra, cómo no, el lanzamiento al mercado de Nintendo 64, que ha retrasado hasta el 10 de Marzo el día de su lanzamiento oficial en nuestro país. Mientras esperamos a eso, qué os parece disfrutar con ese coloso de los beat´em-up llamado SOUL BLADE, que parece dispuesto a luchar codo con codo con TEKKEN 2 por el cetro de los juegos de lucha.

SUPER NUEVO

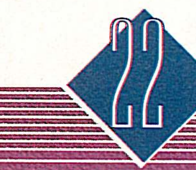
24 PERFECT WEAPON
Una extraña mezcla de *beat'em-up* y aventura gráfica muy sorprendente.

26 PSYCHIC FORCE
Una nueva conversión de ***coin-op*** para ***PlayStation*** en la que podremos encontrar todo tipo de variadas magias.

28 BUG TOO!
La segunda entrega del mítico juego de ***Saturn*** no necesita presentación.

30 CONTRA: LEGACY OF WAR
El décimo aniversario de la saga se conmemora con su enésima versión.

34 INDEPENDENCE DAY
Will y compañía entran con la misma fuerza del film en ***PlayStation*** y ***Saturn***.



KIRBY'S FUN PACK
Llevábamos mucho tiempo esperando su aparición, sobre todo desde que supimos de su lanzamiento en **Japón**. Ahora, por fin, parece que verá la luz en **España**, aunque aún no sabemos exáctamente con qué nombre lo hará.





PORSCHE CHALLENGE
The Elf estuvo en **Stuttgart** en la presentación del juego, pero es **De Lúcar** quien se encargará de contarnos este mes las primeras impresiones sobre el que promete ser uno de los grandes juegos del año.



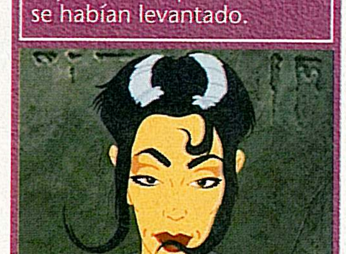
36

DIE HARD ARCADE
La casualidad ha querido que coincidiesen en el mercado dos versiones para *Saturn* de la clásica trilogía. En esta ocasión nos ocupamos de la adaptación realizada por **Sega**, que ya triunfó en los salones recreativos.





BROKEN SWORD
Mayerick completa la mini-guía que comenzara el mes pasado. Sabremos como acaba el juego, pero también conoceremos si **BROKEN SWORD** ha cumplido con las expectativas que sobre él se habían levantado.



78 SEGA AGES
AFTER BURNER, SPACE HARRIER y el inolvidable OUT RUN conforman una de las mejores recopilaciones de la historia.

80 NAMCO MUSEUM VOL.3
El museo de **Namco** se moderniza, aunque sus juegos siguen siendo inolvidables.

82 W.W.F. IN YOUR HOUSE
Hacía mucho tiempo que no aparecía un juego de *wrestling*. Veamos como vuelve.

84 HARD CORE 4x4
The Punisher, en plena explosión sentimental, se ha puesto las pilas para comentar esta salvajada de juego.

86 SPACE JAM
Bugs Bunny y **Jordan** protagonizan un juego tan curioso como el propio film.

88 NBA LIVE '97
Chip&ce nos cuenta lo mejor sobre esta nueva versión de la estrella de **EA Sports**.

90 FLOATING RUNNER
Un sencillo juego de plataformas en 3D que hará las delicias de los más pequeños.

91 RAGING SKIES
Un estupendo simulador de vuelo que **Nemesis** se encargará de mostraros.

92 AYRTON SENNA KART DUEL
El malogrado piloto brasileño apadrina, a modo de homenaje póstumo, este divertido juego de conducción.

SECCIONES

8 Noticias
108 Amigamanía
112 A pie de pista
114 Línea Directa
116 Internecio
118 Trucos



ESPECIAL NINTENDO 64
Ya queda muy poco para el lanzamiento de la consola más esperada. En SUPER JUEGOS hemos podido degustar los mejores juegos que aparecerán con ella. Os daremos un poco de envidia y os contaremos lo que nos han parecido.



94 2XTREME
De Lúcar nos muestra las nuevas formas de la segunda parte de EXTREME GAMES.

96 TUNNEL B1
Ocean firma uno de los títulos más esperados del año, aunque los resultados quizá no hayan sido los esperados.

98 DOOM
El clásico de los clásicos ha sido versionado por fin para ***Saturn***. **De Lúcar** nos cuenta los pros y los contras de esta adaptación.

99 MIGHTY HITS
Si quieres poner a prueba tu VIRTUA GUN, este es el juego que debes buscar.

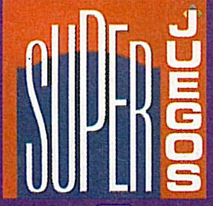
100 REALM
Titus y **Flair** firman y programan, respectivamente, uno de los mejores juegos para ***SNES*** del momento.

102 OSCAR
Poca calidad para un juego que los usuarios de ***Amiga*** y ***PC*** ya disfrutaron.

103 WHIZZ
El conejo isométrico de **Flair** no llega a la media que todo juego debe alcanzar.

104 TITUS THE FOX
Olvidado en el olvido durante mucho tiempo, hoy está por fin en estas páginas.

105 MONSTER MAX
Jon Ritman y **B. Drummond** firman uno de los tres mejores juegos de ***Game Boy***.



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

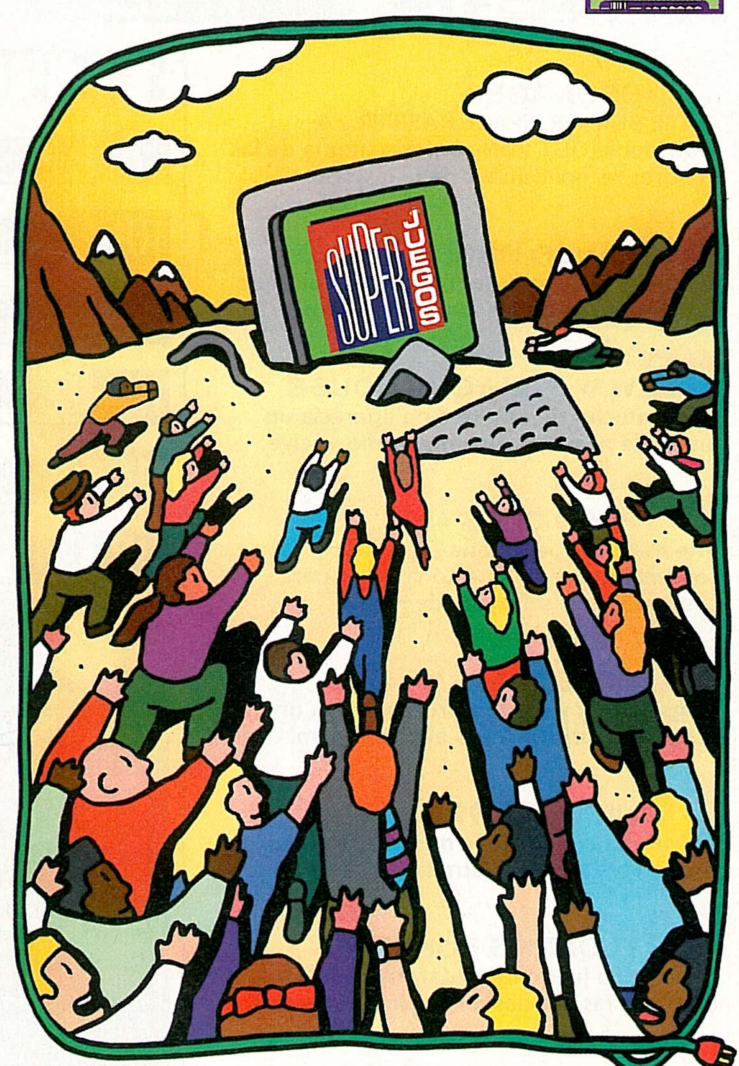
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



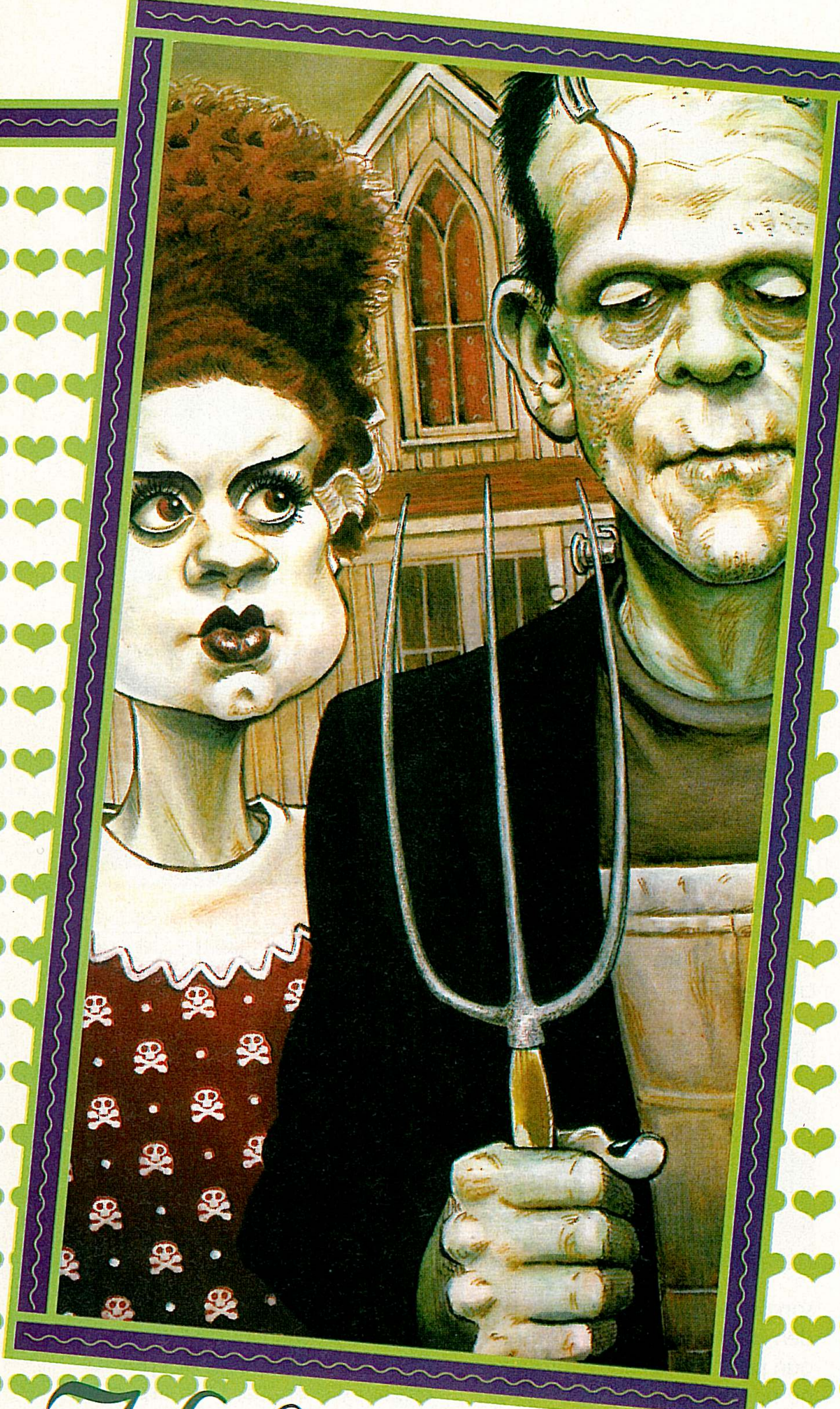
Querido lector:

No nos gusta crearte deberes pero sí darte la oportunidad de participar en la revista. Durante los dos próximos meses tienes la oportunidad de elegir los Mejores

Vota
a los mejores



Juegos del 96. En las páginas dos y tres encontrarás una lista confeccionada por «El amoroso The Punisher y sus siete redactores sordos» para facilitarte las cosas. Elige bien y no mires con quién.



LO BUENO LO MEJOR

EDITORIAL

Este mes queremos que nos echéis una mano y que, a diferencia de otros años, seáis vosotros los que decidáis qué juegos han sido los más destacados de los que tuvimos la oportunidad de disfrutar durante el año pasado. Nos ha resultado realmente complicado seleccionar entre todos los que se pusieron a la venta en 1996, pero creemos que pese a que no están todos los que son, sí que son todos lo que están. Desde aquí os animo a que respondáis con sinceridad, prescindiendo de las notas que haya recibido el juego, de las campañas de publicidad y demás. Mirad hacia vosotros mismos y que sólo vuestro convencimiento personal os dirija hacia la selección deseada. Será la única forma de que el ganador sea realmente el mejor juego del año pasado. Por cierto, entre todas las cartas recibidas sortearemos sorpresas que muy pronto conoceréis. Animaos, pensad vuestras respuestas y colaborad en la elección.



EL MISTER

LA VIDA SIGUE, LOS VIDEOJUEGOS NO SE PARAN Y CADA MES INTENTAMOS OFRECEROS LO MEJOR DE LO QUE APARECE EN EL MERCADO. ESTE MES, COMO AVANCE DE SU LANZAMIENTO, OS PRESENTAMOS LOS MEJORES JUEGOS QUE TENDRÁ NINTENDO 64.

¿Habrá boda?

Fuentes normalmente bien informadas, nos han asegurado que uno de los redactores de esta revista ha conseguido los favores sentimentales de cierta dama y que con ella se habrá de desposar. Hasta que se confirme este extremo, seguimos solteros.

NOTICIAS

COMPAÑIAS

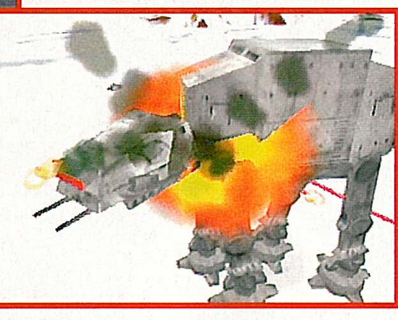
NINTENDO SERA LA ESTRELLA ESTA PRIMAVERA

Nintendo España está preparando todos los detalles de lo que será la gran fiesta de presentación de su nueva consola *Nintendo 64*. Mientras la fecha se va acercando (finalmente será el 10 de Marzo), ya empiezan a confirmarse las fechas de lanzamiento de alguno de los juegos más impactantes y esperados, como SHADOWS OF THE EMPIRE que saldrá en el próximo mes de Abril, aunque posiblemente bajo otro nombre distinto. En los 96 megas y diez niveles de este espectacular programa de **Lucas Arts**, podréis disfrutar de un grandioso paseo por la trilogía que en el futuro **George Lucas** llevará a la gran pantalla.
El otro gran lanzamiento de **Nintendo España** de cara a los próximos meses será TERRANIGMA, la segunda parte del juego de rol ILLUSION OF TIME, que también nos llegará con los textos y manuales en castellano. Conocido en **Japón** como TENCHI SOZO, este programa de **Enix** ha sido un rotundo éxito en el País del Sol Naciente. **Nintendo** no se constriñe al lanzamiento de *Nintendo 64*. La «gran N» pretende que la consola que más satisfacciones ha proporcionado no caiga en el olvido.









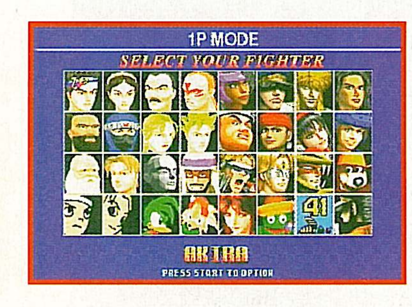


La calidad gráfica de SHADOWS OF THE EMPIRE os hará preguntaros sobre cuáles son los límites entre la realidad y la ficción lúdica. Nintendo 64 nos acerca a un mundo desconocido hasta la fecha.

COMPAÑIAS

SEGA SIGUE EN LA LUCHA POR EL TITULO

Sega España sacará en breve a la venta FIGHTER´S MEGAMIX, un singularísimo (aunque también se podría decir pluralísimo) juego de lucha que seguro interesará a los grandes aficionados a este género. La razón fundamental es porque en este título de **AM2** intervienen los personajes más emblemáticos de los *beat´em-up* de **Sega**, como VIRTUA FIGHTER, FIGHTING VIPERS,VIRTUA FIGHTER KIDS o SONIC, THE FIGHTERS. Otro dato de interés es que además de todos estos luchadores, FIGHTER´S MEGAMIX cuenta con un montón de personajes secretos que sólo se pueden disfrutar en esta versión. Según parece este curioso programa no nos llegará hasta Semana Santa, la época en que también aterrizará MANX TT, otro de los más esperados en nuestro país.

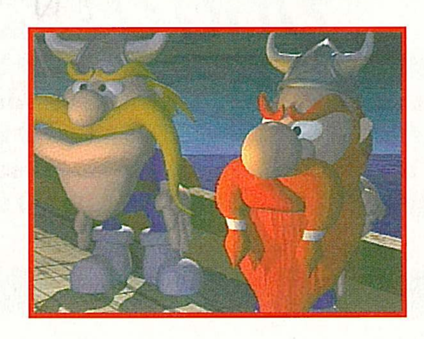




COMPAÑIAS

VIRGIN ENCUENTRA A LOS VIKINGOS EN SATURN

Con una merecida popularidad ganada tras su paso por los 16 *bits* de **Sega** y **Nintendo**, LOST VIKINGS de **Interplay** ha decidido dar el gran salto a uno de los sistemas de última generación, sin perder ni un ápice de jugabilidad. En esta versión para ***Saturn*** y ***PlayStation*** de este juego a mitad de camino entre la estrategia y el puzzle, se repiten las pautas aunque se ha potenciado el aspecto gráfico al renderizarse todos los elementos de pantalla, y se han introducido unas *intros* realmente increíbles por su calidad y simpatía. Otro aspecto que os sorprenderá es su extraordinario entorno sonoro, repletito de voces, efectos especiales y melodías casi de dibujos animados. Este programa estará en las tiendas a mediados del mes de Marzo.



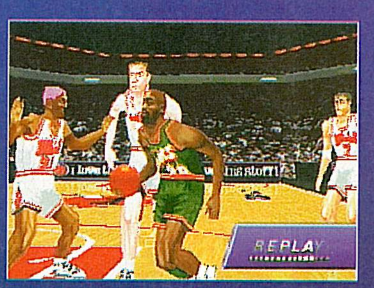
KONAMI DEMOSTRARA TODA SU FUERZA

La compañía nipona **Konami** tiene ya unas cuantas novedades para ofrecernos de cara a los meses venideros. Para *Nintendo 64*, uno de los juegos más esperados en esta redacción, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, que añade a la legendaria jugabilidad de este programa toda la calidad gráfica y las posibilidades de esta consola. Además de este gran título, y ya para *PlayStation*, **Konami** traerá a nuestro país los programas NBA IN THE ZONE 2, ROAD RAGE y SUIKODEN. El primero, NBA IN THE ZONE 2, es la continuación de uno de los mejores juegos de baloncesto de la 32 *bits* y contiene un número importante de mejoras que dejan a su antecesor en un «rookie». ROAD RAGE, por su parte, es una conversión de la recreativa que tanto éxito cosechó en **Japón** y que guarda cierto parecido a WIPE OUT. GENSO SUIKODEN es un excelente juego de rol con una calidad gráfica extraordinaria.



Los que han tenido la suerte de verlo y probarlo dicen que jámas han visto algo parecido a este programa. Konami ha hecho realidad el sueño de todos.







Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

Inter newts

Por problemas de espacio, este mes sólo os mostraremos lo más calentito de Internet.

servicom

Como podéis observar en las pantallas, S.F.III goza de un colorido nunca visto antes en un juego en 2D.

STREET FIGHTER III, LA SEGUNDA PLACA CPS-III DE CAPCOM

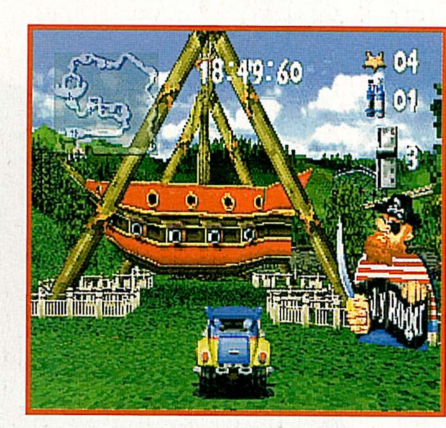
Al fin, la secuela más esperada de la historia de los videojuegos ha hecho aparición en los salones recreativos nipones. El juego ha sido programado sobre la nueva placa *CAPCOM CPS-III*, al igual que RED EARTH. De esta manera, Capcom ha dotado al juego de una resolución y un colorido nunca visto antes en un juego de lucha en 2D y se ha multiplicado por cuatro el número de *frames* de animación de los luchadores con respecto a SF ALPHA 2.

DISTRIBUCION

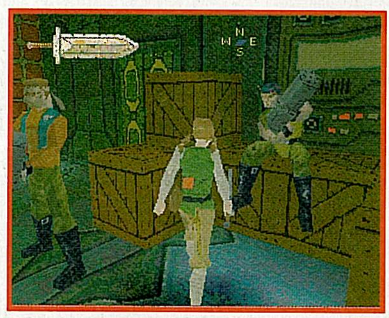
PROEINSA Y TELSTAR, UN DUO DE LO MAS LETAL

Proeinsa será la encargada de distribuir en nuestro país los juegos WRECKIN CREW y EXCALIBUR 2555 A.D., ambos de la compañía británica **Telstar Electronic** aunque de diferentes equipos de programación, **Quickdraw** y **Tempest** respectivamente. WRECKIN CREW es un espectacular juego de coches parecido a MOTOR TOON, ya que combina velocidad con toda la acción de una batalla sobre ruedas. En cuanto a EXCALIBUR 2555 A.D., del que ya os hablamos en pasadas noticias, se trata de una poderosa aventura al estilo RESIDENT EVIL pero con una ambientación bastante diferente. Ambos programas saldrán sólo para *PlayStation*.



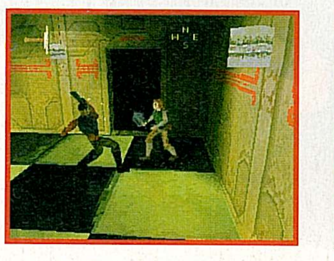


Los mapeados de WRECHIN CREW son de unas dimensiones enormes, pero lo mejor de ellos es, sin duda, la cantidad y calidad de los detalles. Esta vista parcial del Parque de Atracciones es una buena prueba de lo que decimos.



EXCALIBUR 2555 A.D. es una aventura con un desarrollo en el que también destaca la acción y los combates más salvajes. Dicen que será el competidor de RESIDENT EVIL.

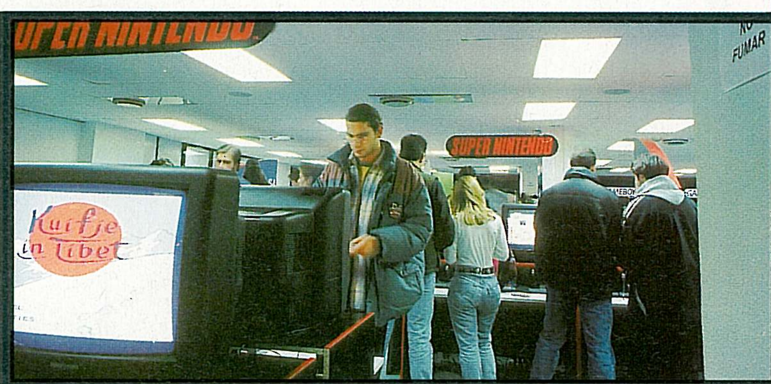






Además de una gran belleza, WRECHIN CREW cuenta con una mecánica de juego trepidante, en la que deberemos eliminar a nuestros rivales a base de disparos y otras artimañas. Vamos, como en MOTOR TOON GP 2.

Nintendo®





La campaña navideña es la más importante para las compañías de videojuegos, ya que en esas fechas se centra más del 50% de todas sus ventas anuales. Nintendo nos sorprendió con una miniferia de muestras en sus propias oficinas.

COMO EN TU CASA

Nintendo España siempre ha sabido imbuir de originalidad a todas sus campañas navideñas. En esta ocasión, y como prueba de su vasallazgo a sus usuarios, montó toda una fiesta en sus oficinas para que los amantes de los videojuegos pudieran comprobar *in situ* la maravillosa oferta de entretenimiento que la filial de la multinacional nipona oferta, o tiene previsto ofertar, en las próximas fechas.

El evento se llamó **Show Room** y se celebró entre los días 19 de Diciembre y 13 de enero. En principio se preveía cerrar el dia 4, pero debido a la gran afluencia de público se prolongó 9 días más. La estrella de esta fiesta de los videojuegos fue, como











Arriba a la izquierda podemos ver a Rafael Martínez y Nicolas Wegnez mientras Marcos García y Bruno Sol, The Elf y Nemesis, se apoderan sigilosamente de sus carteras. A la derecha una bella jugona da buena muestra de su habilidad con Game Boy.

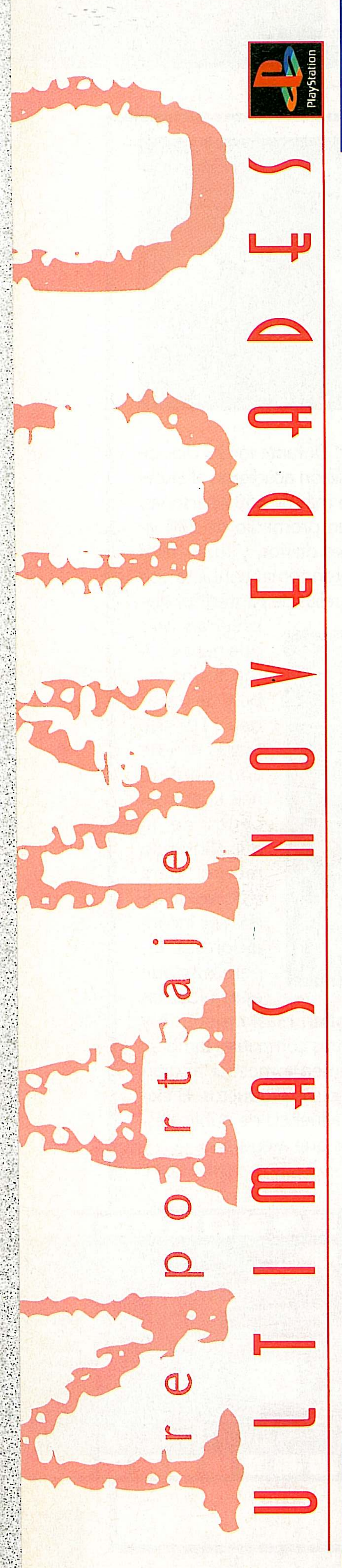
no podía ser de otra manera, *Nintendo 64*, que dejó con la boca abierta a cuantos visitaron esta «miniferia de muestras», y que hizo que más de uno comenzara a hacer acopio de posibles para la futura compra. Hablemos de números. Se expusieron nada menos que 101 consolas, 33 ***Nintendo 64***, 38 ***Super Nintendo*** y el resto ***Game Boy*** y ***Super Game Boy***. Aproximádamente se citaban unas 100 personas por sesión de lunes a viernes, y 125 los fines de semana. Se celebraban 4 sesiones diarias y 2 los sábados y domingos. 10 personas se encargaban de atender a los visitantes, tratando de que ninguna duda quedara sin resolver. Durante los 23 días de exposición acudieron al Show Room más de 6500 personas, con un promedio de 286 visitantes diarios, y todos ellos pudieron tomar contacto con las estrellas de **Nintendo**, que brillarán más que nunca como todos sabéis, a partir del 10 de Marzo de este año. Aquí tenéis unas imágenes de lo que **Nintendo** montó para regocijo de todos sus incondicionales. Esperemos que estas iniciativas se repitan más a menudo y que otras compañías también se animen a mostrar al gran público sus productos. El éxito de afluencia de público está más que asegurado.

THE SCOPE



Estos jóvenes llevaban por el buen camino a los visitantes. De izquierda a derecha, Julio J. Hernán, Gemma Almoguera, Silvia Gordón, Lázaro «Doc» Fernández, María J. Paniagua, Jasón García, Alberto Rodríguez, Javier Fdez Zarza, Rubén Llorente y J. M. Hernández.







Namco vuelve a demostrar su supremacía dentro del extenso catálogo para **PlayStation** con dos títulos de gran empaque. El primero, **SOUL BLADE**, conversión de la recreativa SOUL EDGE. Un beat'em-up desarrollado con **System 11**. El segundo, un juegazo de coches que os dejará completamente alucinados, **RAGE RACER**, la tercera entrega de la saga RIDGE RACER.

Los señores de **Namco** se han decidido por fin a trasladar a los 32 *bits* de **Sony** su tercera creación para ***System 11***, SOUL EDGE, que ha cosechado gran éxito entre los amantes de los *beat'em-up*. La mejor tarjeta de presentación que esta compañía nos podía ofrecer es una flamante *intro* de casi 2 minutos de duración y tan buena, o más, que la inolvidable *intro* de TEKKEN 2. El tema musical que la acompaña, como el resto de melodías compuesta para ambientar el juego, es impresionante.

En el ámbito de los juegos de lucha que utilizan armas, como FIGHTING VIPERS o B. A. TOSHINDEN, **SOUL BLADE** puede calificarse como el más original. En cierta forma podríamos considerarlo un SAMURAI SHODOWN en 3D por el modo en que empleamos las espadas tanto para luchar como para defendernos. La mecánica de juego, sin embargo, se halla más cerca de TEKKEN a la hora de realizar llaves y golpes especiales. El realis-

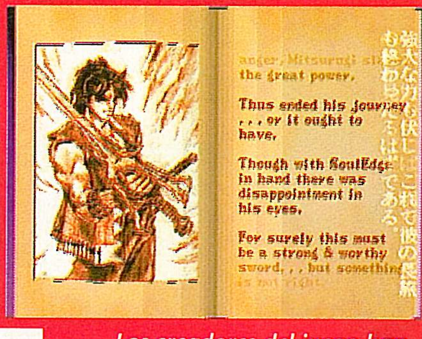


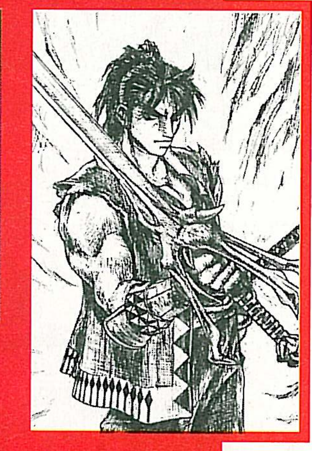




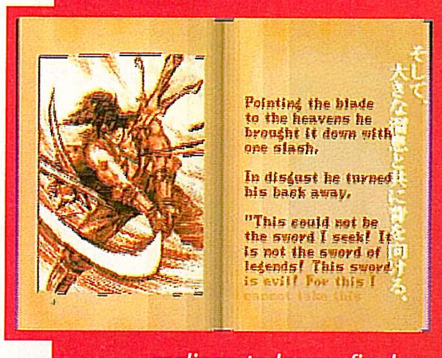


COMO SE HIZO



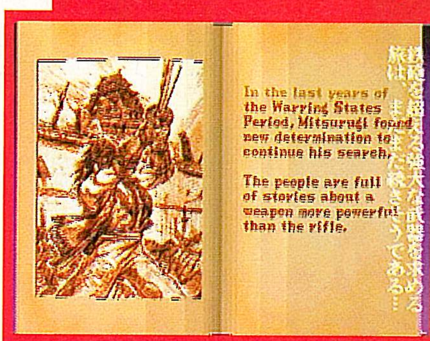


Los creadores del juego han utilizado innumerables bocetos para dar vida a cada uno de los personajes de SOUL BLADE. Desde los diferentes movimientos que podían

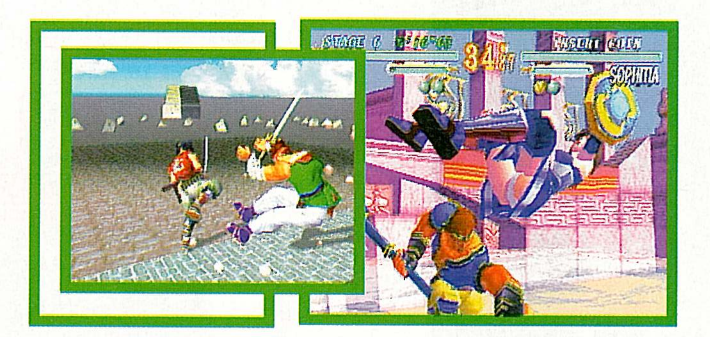




realizar, todos sus finales (como mostramos en estas pantallas), hasta la mismísima espada SOUL EDGE han sido previamente diseñadas en papel por Mitsunay.







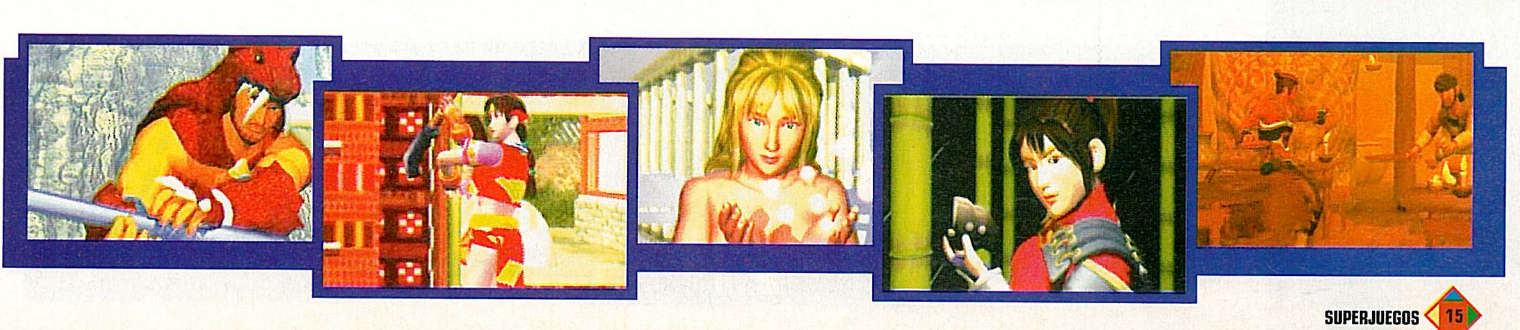
mo de **SOUL BLADE** queda patente en todos y cada uno de los combates. No en vano se ha utilizado la técnica *motion capture* con expertos en el manejo de espadas, *nunchakus* y demás artilugios cortantes que aparecen en el juego. La animación de los luchadores no es el único aspecto destacable del juego. Los efectos logrados con *light sourcing*, uno de los fuertes de ***PlayStation***, os dejarán atónitos al comprobar como la claridad diurna da paso a la tenue luz de la luna durante un combate, o el reflejo de las llamas de un castillo asediado le dan un tono más dramático al duelo de turno. Y no sólo supera en este apartado a TEKKEN 2. Mientras que éste contaba con fondos planos, **SOUL BLADE** goza de detallados escenarios en 3D que se mueven perfectamente y con una suavidad pasmosa. Como siempre, la compañía japonesa ha sabido combinar a la perfección la calidad técnica y jugabilidad. La variada gama de golpes, *combos* y llaves ase-



SURVIVAL

Como TEKKEN 2, SOUL BLADE también cuenta con este durísimo y competitivo modo de juego. Todo un reto para los más audaces.






CERVANTES
HWANG
LI LONG
MITSURUGI
ROCK
SEUNG MINA



















SOUL EDGE







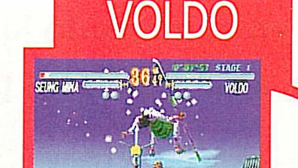


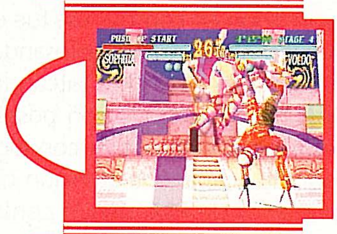
TAKI













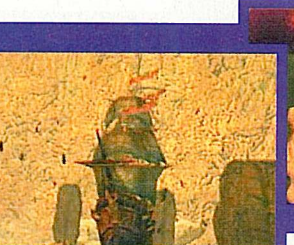
guran una larga vida a este CD. No podían faltar las nuevas modalidades de juego respecto a la recreativa. Entre todas ellas destaca el *Edge Master Mode*, un modo historia muy peculiar. Cuenta con 9 capítulos en los que tendréis que combatir contra diversos contrincantes. Lo que más llama la atención de este modo de juego es que hay una ligera variación en la táctica a utilizar durante algunos enfrentamientos. Así, unos enemigos tan sólo se verán afectados por los golpes recibidos en el aire, otros sólo serán abatidos con el *Critical Edge* y, los menos, por el método tradicional. Cada vez que salgáis victoriosos seréis recompensados con una nueva espada hasta conseguir un total de 8. En resumen, el trabajo realizado por **Namco** vuelve a asombrar a propios y extraños colocando el listón al filo de lo imposible con toda una obra de arte llamada **SOUL BLADE**.

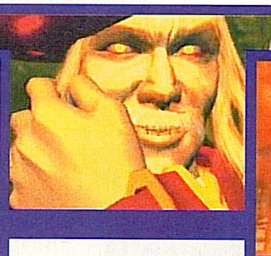
R. DREAMER



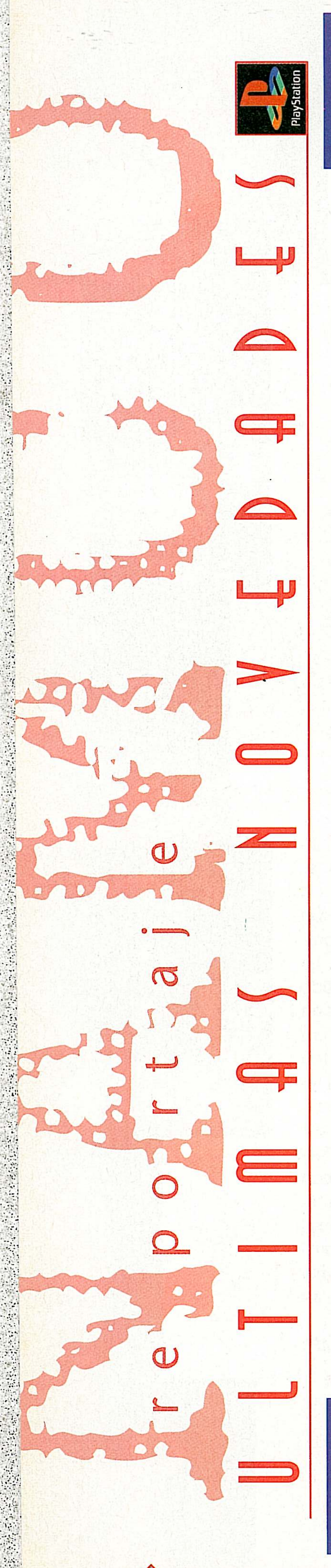








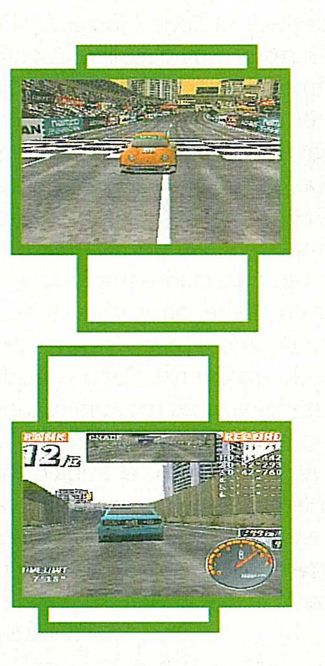




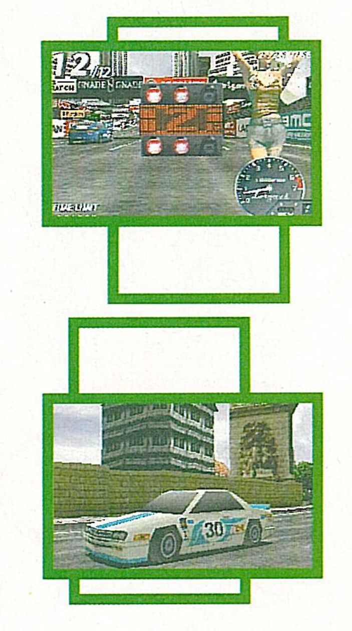
RAGE RACER

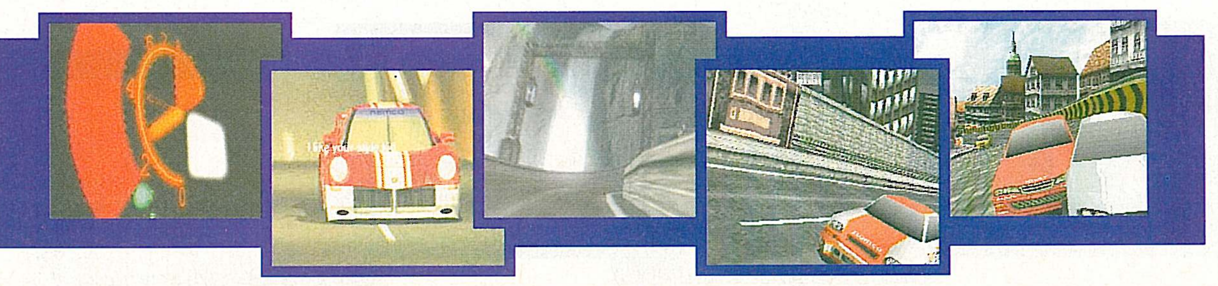


La tercera y más celebrada entrega de la saga RIDGE RACER es toda una realidad en el mercado japonés. Mientras aguardamos su llegada, aquí tenéis un pequeño adelanto.

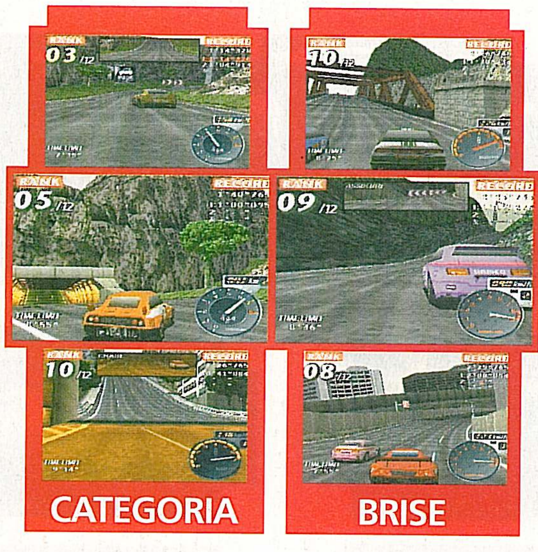


Si hay un juego de coches que supuso la ruptura con el pasado, con las anteriores formas de programación en consola, ese fue el RIDGE RACER de ***PlayStation***. Eclipsando de forma clara a DAYTONA y tuteando a SEGA RALLY, que apareció con posterioridad, este adictivo arcade de conducción ha logrado acaparar la atención de todos los usuarios de ***PSX***, siendo considerado por muchos, como la principal causa del espectacular despegue de la consola de **Sony**. 6 meses más tarde de su lanzamiento apareció la versión REVOLUTION del ya clásico de **Namco**, rizando el rizo de la perfección y consiguiendo gracias a nuevas rutinas de conducción y un montón de secretos ocultos, dar nuevos alicientes y ofrecer más

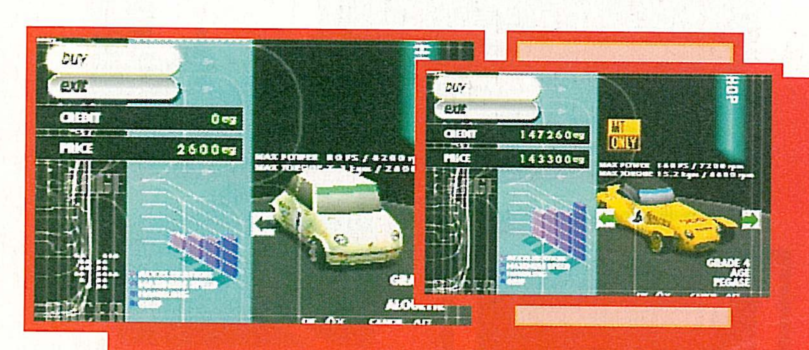


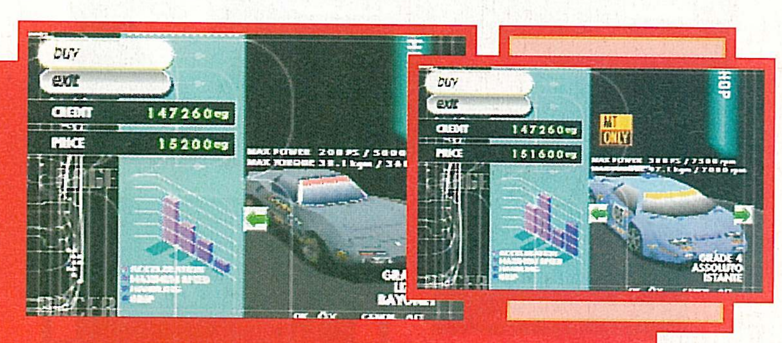




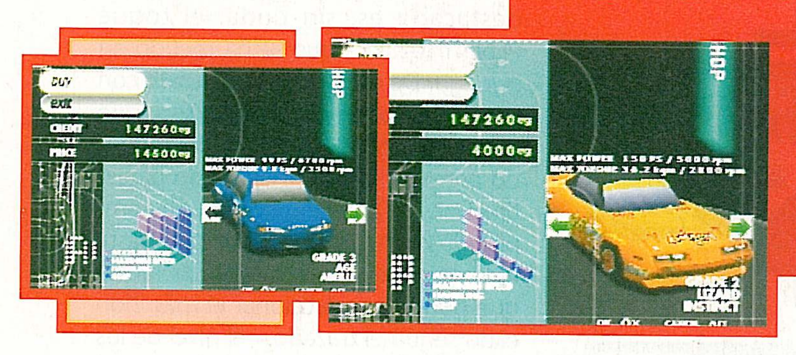


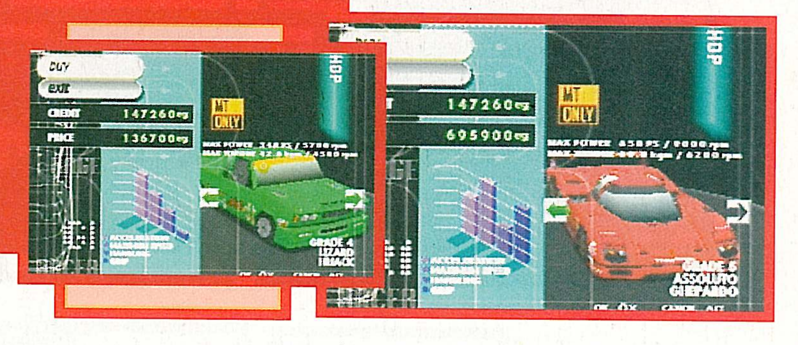


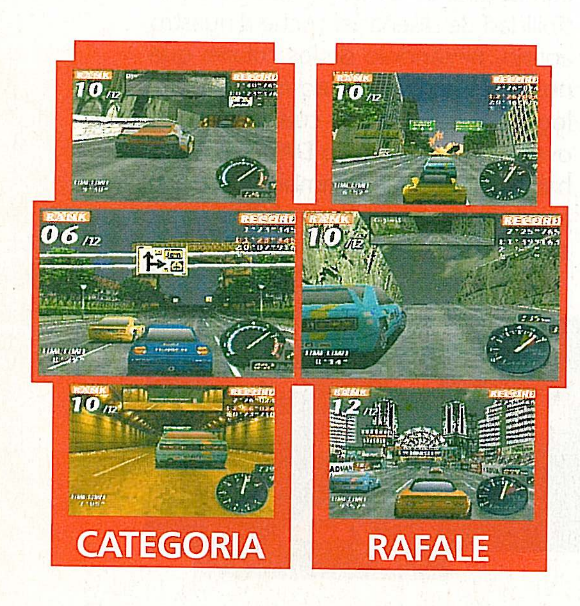




COCHES







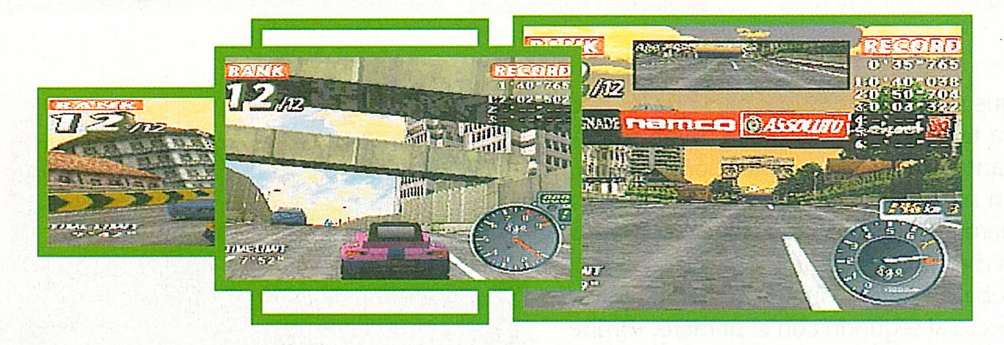
que suficientes motivos para que los que ya tenían el primer RR también se decantaran por su continuación. **Namco**, en su afán por ofrecer innovaciones sin perder la esencia de la saga, ha sacado al mercado nipón la tercera entrega, que sube más aún el listón de calidad, y respecto al segundo con el primero, rompe mucho más con el esquema habitual del juego. Seguimos compitiendo básicamente en un circuito con tres diferentes trazados, pero en vez de dividirlos en tres modos de dificultad que accedíamos cada vez que los completábamos, como antes, ahora se ha dividido el juego en categorías, llegando nada menos que a 6 niveles crecientes. Pero el aspecto más



DISEÑOS

TIME ATTACK





destacado es, sin duda, el toque PENNY RACERS que se ha metido en el juego. De esta forma partiremos con un coche totalmente patatesco, que poco a poco, según vayamos ganando premios, iremos mejorando paulatinamente. También podremos ir comprando coches sin perder el que hasta ese momento disponíamos, de forma que podamos seleccionar el más indicado según el trazado y el nivel de los competidores. Otra novedad es la posibilidad de diseñar el coche a nuestro antojo, pintándolo de los colores que nos de la gana e incluso diseñando el logo del equipo. Un cuarto circuito oval al más puro estilo DAYTONA y el habitual *mirror mode* también destacan en el juego, pero de eso hablaremos próximamente.

THE SCOPE





zólo loz máz fuedtez zobdeviven

TAPSA/





+ LOS 8 DE SIEMPRE





DYNA BLADE



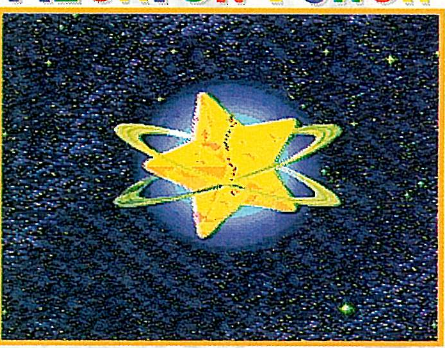
El colorido de los gráficos en este nivel nos recordará, en cierto modo, a los de los clásicos PARODIUS de Konami. Una virguería digna de los mejores juegos.

KIRBY'S FUN PACK

Tras un agradable invento en forma de mini-golf (KIRBY'S DREAM COURSE), la nipona **Hal Laboratory** ha atendido por fin la necesidad de los usuarios de ***Super Nintendo*** de disfrutar de un arcade de plataformas protagonizado por el mismísimo Kirby. Ya se había hecho lo propio en ***NES*** y ***Game Boy*** (en varias ocasiones), pero sorprendentemente, la consola con más capacidad de las tres, en la que se podían haber recreado sus aventuras con la majestuosidad con que hoy se hace, no contaba con su merecida



MEGATON PUNCH

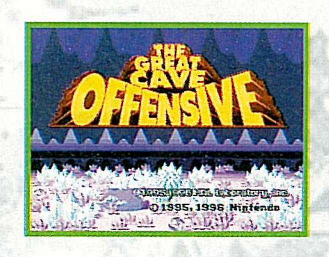


versión. Hemos debido esperar a los últimos meses de vida de la 16 *bits* de **Nintendo** para disfrutar por fin de semejante maravilla, que sus creadores no han dudado en titular **KIRBY'S FUN PACK**. De él nos sorprenderá su original composición, ya que estará formado por 6 juegos, en teoría independientes, a los que podremos acceder aleatoriamente en busca del ansiado 100%. Al acabar estos cuatro mundos aparecerán otros dos (después no se sabe), lo que asegura dí-

GOURMET RACE

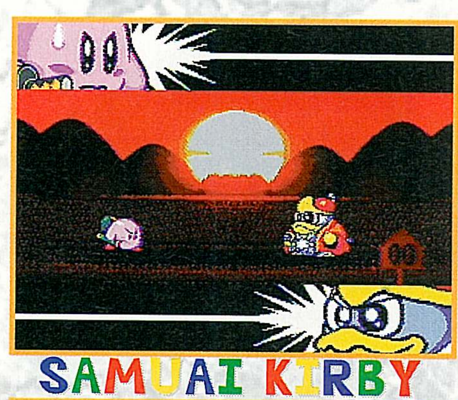


En este nivel deberemos enfrentarnos en tres carreras a The Punisher (arriba a la izquierda), quien tratará de comer más que nadie en menos tiempo.

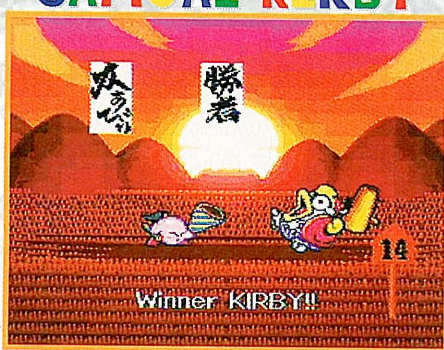






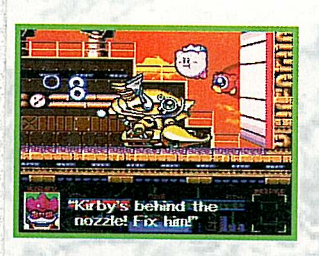


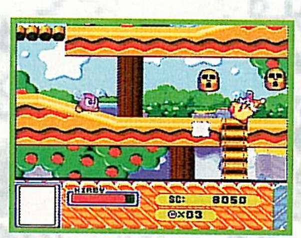
SAMUAI KIRBY



as y días de diversión. A los niveles de *bonus Megaton Punch* y *Samurai Kirby*, debemos añadir unos gráficos inmejorables y una presentación genial, lo que conllevará que **KIRBY'S FUN PACK** se convierta en uno de los mejores juegos de este año y, cómo no, de toda la historia de los 16 *bits*. Su aparición se espera para el próximo mes de Marzo. ¡¡Por fin los usuarios de ***Super Nintendo*** tienen un motivo por el que vivir!!

J. C. MAYERICK





SPRING BREEZE



Los buenos de Hal han decido dedicar uno de sus *final bosses* a De Lúcar, quien no puede evitar quedarse como un tronco antes de tomar el café de la tarde.







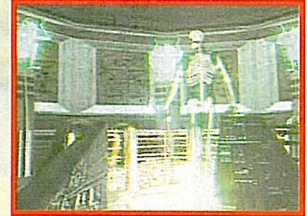
THE GREAT CAVE

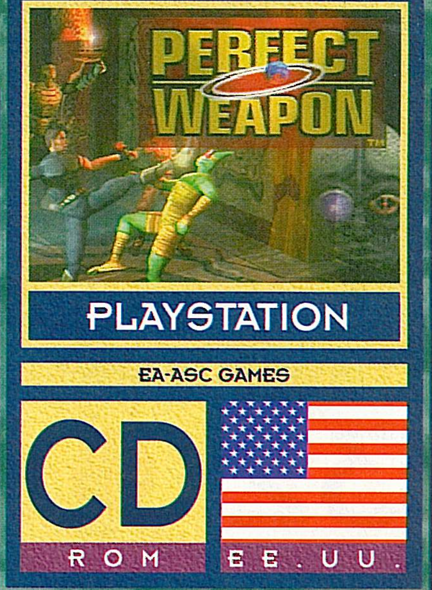


No se han escatimado medios para conseguir que **KIRBY'S FUN PACK** sea el mejor. Abajo a la izquierda, uno de los *final bosses* que hacen uso del *modo 7* de *SNES*.

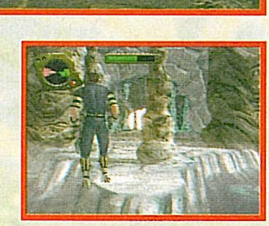
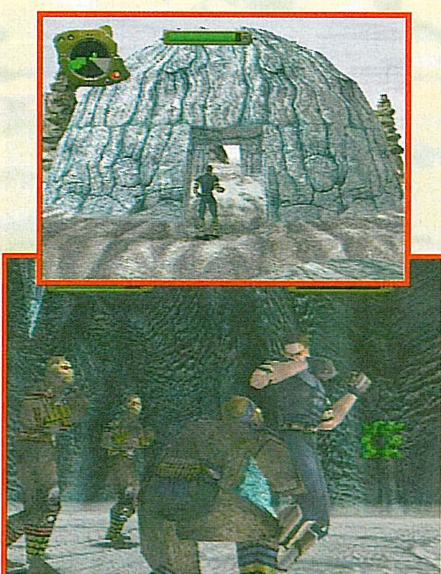


★ CINEMAS ★





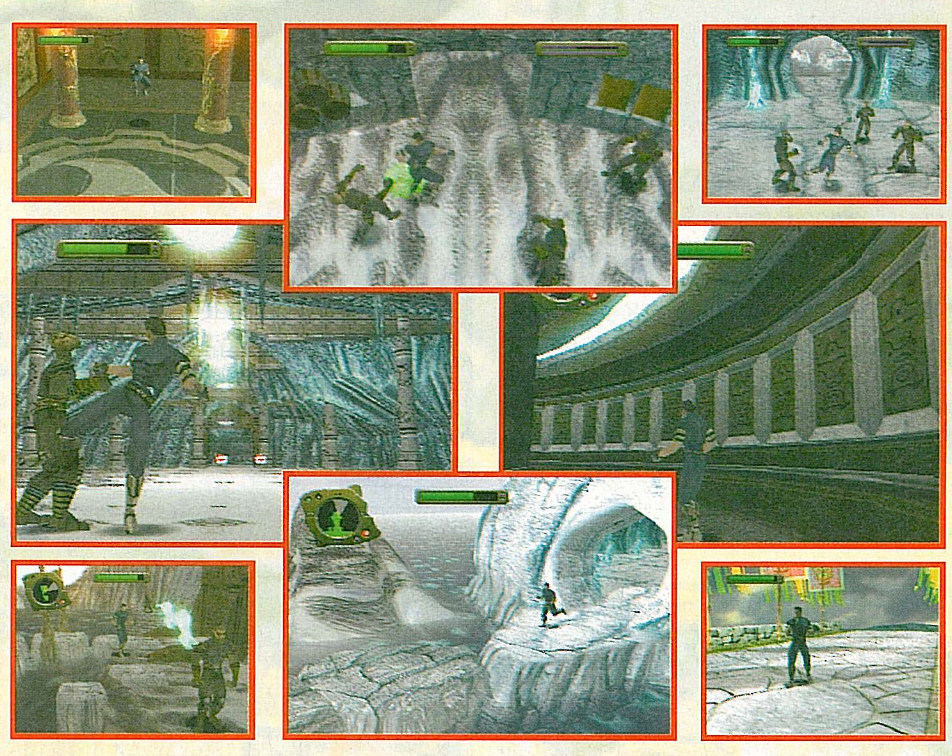




PERFECT WEAPON



Siguiendo la estela de ese novedoso TIME COMMANDO de **Electronic Arts**, la compañía norteamericana **ASC Games** y los programadores **Gray Matter** van a deleitarnos con un juego parecido en su desarrollo pero mucho más evolucionado en el apartado técnico. Se trata de **PERFECT WEAPON**, una aventura con algo más que algunas similitudes con TIME COMMANDO ya que, gráficamente, emplea una técnica casi idéntica aunque con un juego de cámaras más variado y un movimiento de pantalla mucho más dinámico y espectacular. La mecánica de juego es prácticamente la misma es decir que mezcla unos pocos elementos de aventura con toda la acción de un beat´em-up. Excelente animación, gran variedad de golpes, *combos* geniales, escenarios que parecen sacados de un sueño o una pesadilla, personajes que pertenecen al universo de las bestias y a otros no tan cercanos, hacen de **PERFECT WEAPON** un programa muy prometedor.

DE LUCAR

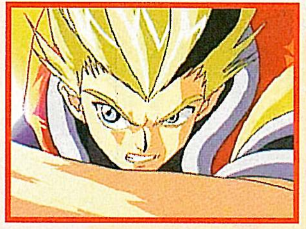


COMO VEIS EN ESTAS PANTALLAS, PERFECT WEAPON TIENE MAS ACCION QUE LOS BOLSILLOS DEL CHANDAL DE THE PUNISHER EN SU VISITA BIMENSUAL AL PRYCA. LUCHA Y AVENTURA HASTA LA SEPULTURA.


SONY


PlayStation





INTRO



La intro permanece inalterable respecto al juego original japonés.













PSYCHIC FORCE

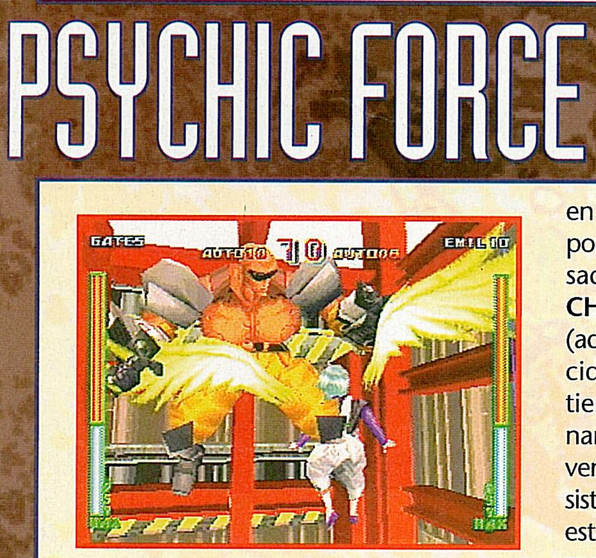
PlayStation

Por una vez, nos alegramos de meter la pata. Y es que justo cuándo augurábamos que **PSYCHIC FORCE** no saldría jamás de **Japón**, nos llega la noticia de que **Acclaim** va a distruibuir el juego de **Taito** en el mercado occidental. Con la copia americana ya en nuestro poder, podemos aseguraros que los cambios en el juego con respecto a la versión nipona han sido mínimos. Tan sólo se han traducido los textillos del modo *Story*, la pantalla de presentación y ya está. Incluso la fabulosa *intro* permacece inalterable, cancioncilla en japonés incluida. Respecto al juego, poco podemos añadir a lo contado el pasado número de **JAPANMANIA**. **PSYCHIC FORCE** es un original *beat´em-up*, (adaptación de una *coin-op* poco conocida), en el que «todo Dios» vuela al tiempo que ejecuta las más impresionantes magias. Todavía nos queda por ver como quedará el juego a su paso al sistema *PAL* europeo, pero adivinamos (y esta vez prometemos no fallar) que estamos ante uno de los *beat´em-up* de mayor éxito de este año.

NEMESIS

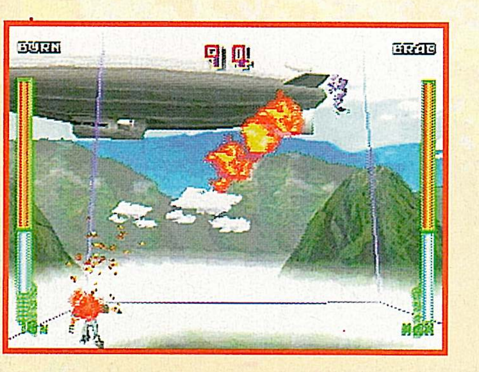






El ángel Emilio instantes antes de perder las alas, la honra y otras cosas a manos del hercúleo Gates.







LLEVATE UNA MOCHILA GRATIS

con los deportes radicales de Sony PlayStation.

En los deportes radicales todo tiene su valor: tu esfuerzo... tu concentración... la energía... el riesgo... y tu ansia de victoria. Pero además, con los juegos Cool Boarders, 2xtreme, Jet Rider y Twisted Metal World Tour de Sony PlayStation, los adhesivos identificativos que van en cada uno de los juegos también tienen su valor. Porque con ellos puedes conseguir una fabulosa mochila exclusiva Sony PlayStation gratis. Lo único que tienes que hacer es despegarlos de los juegos y enviarlos junto al cupón que tienes en esta página... automáticamente la mochila PlayStation es tuya.



Disponible en Enero — Disponible en Febrero — Disponible en Marzo — Disponible en Febrero

Prepárate para sudar lo tuyo con los juegos de los deportes más radicales del mercado. Toda la emoción y el peligro de deportes como snowboard, monopatín, mountain bike, motos de tierra y aire e incluso una alucinante carrera post- apocalíptica te están esperando.

Pero ten cuidado... porque aquí vale todo.

Las bases de la promoción se encuentran a disposición de las personas que lo soliciten a Sony Computer Entertainment, C/ Hernández de Tejada, 3 28027 Madrid. La participación en la promoción implica la aceptación de dichas bases.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



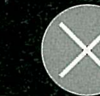
Esta información será tratada confidencialmente y podrá ser utilizada para remitirle información sobre Sony Computer Entertainment Inc. Usted podrá acceder en cualquier momento a la misma y efectuar cualquier modificación.

NOMBRE Y APELLIDOS:

EDAD: DOMICILIO:

CIUDAD Y PROVINCIA:

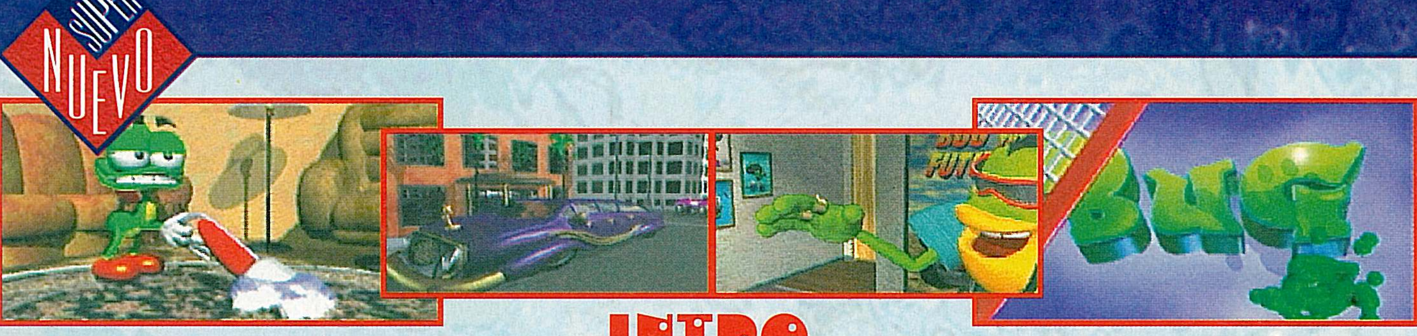
Cool Boarders — Jet Rider

2Xtreme — Twisted Metal World Tour

Enviar este cupón con los adhesivos a Sony Computer Entertainment, C/ Hernández de Tejada, 3, 28027 Madrid.

SUPER NUEVO







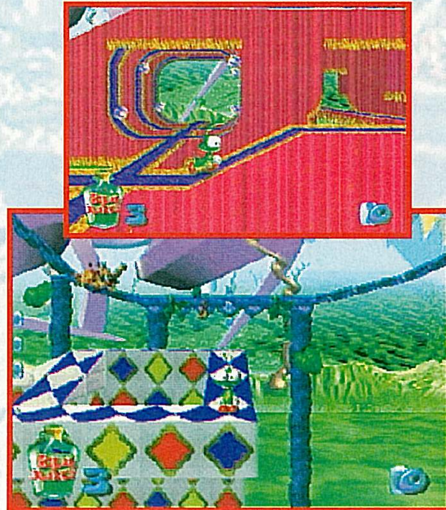
BUG TOO

SEGA SATURN

Hace aproximadamente un año, la casi desconocida compañía americana **Realtime Associates** nos sorprendía con un original, adictivo y cachondísimo plataformas llamado BUG. En dicho compacto controlábamos a un extraño insecto-actor a través de unos complejos decorados tridimensionales. Nos encontrábamos pues ante el primer juego de este estilo que se programaba para la nueva generación de consolas. Pero el tiempo no transcurre en balde, y para el regreso de tan simpático personaje los programadores han incluido suculentas y variadas mejoras. Primeramente se han creado dos nuevos personajes que acompañaran a Bug en sus aventuras, estos son Superfly una especie de Shaft, con pelo a lo «Afro» y pantalones de campana y Maggot Dog, que como su propio nombre indica, se trata de un perro-gusano con una lengua digna del mismísimo Odie. Las fases en las que transcurre el juego están inspiradas en algunas famosas películas, y nos encontraremos

FLEE WEE'S BIG ADVENTURE











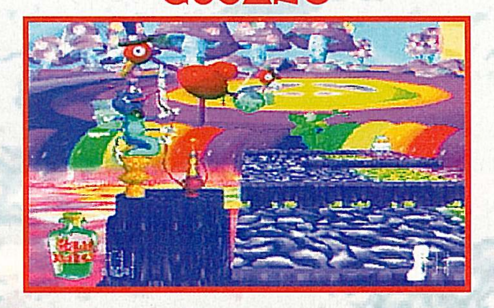
DRAGON



NEPTUNO



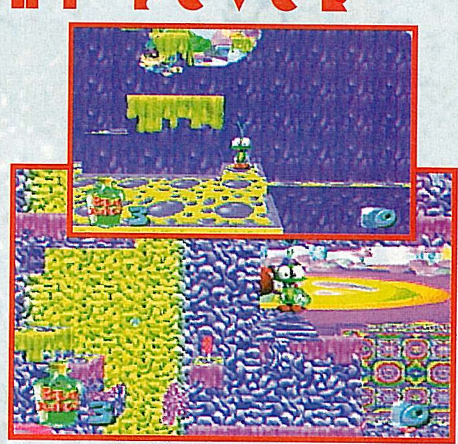
GUSANO





ICADA NIGHT FEVER







BONUS

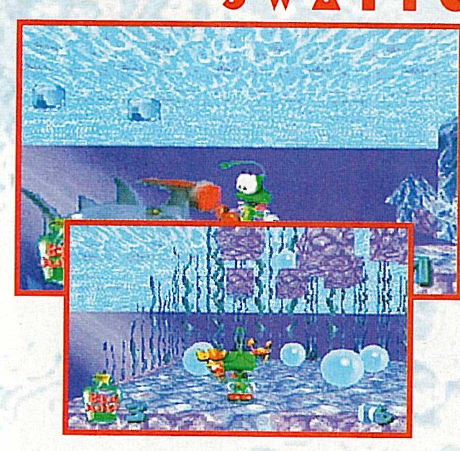


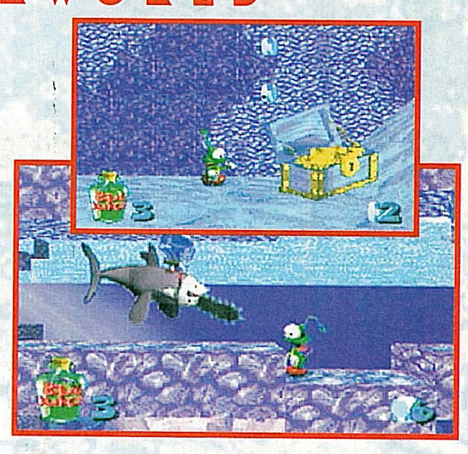
WEEVIL DEAD 2





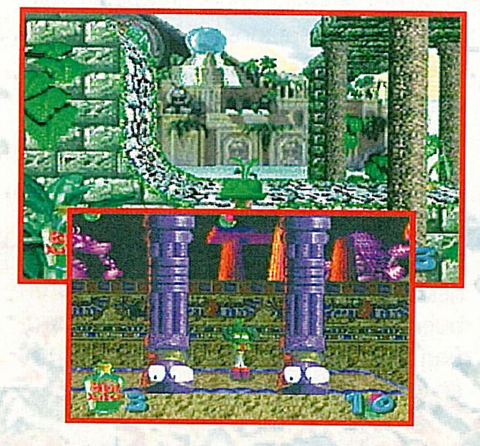
SWATTERWORLD

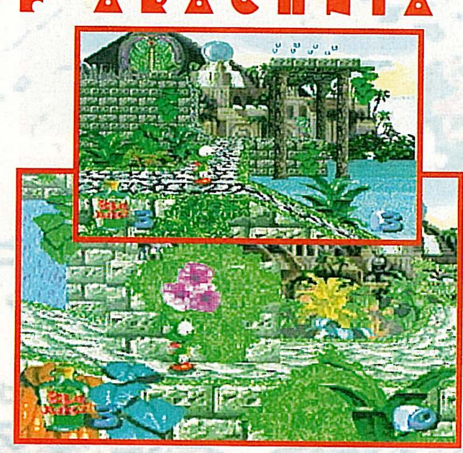




con nombres tan reveladores como SWATTERWORLD, LAWRENCE OF ARACHNIA o ANTENNAE DAY. Si en la primera parte nuestra libertad de acción estaba limitada a cada uno de los planos de las fases, aquí nos encontraremos con algunos decorados en los que podremos movernos a nuestro antojo, cosa primordial si queremos descubrir todos los secretos de los decorados, que dicho sea de paso, superan con creces a los de la primera parte en originalidad y diseño. Pero si con todo esto el juego os parece demasiado monótono, se han incluido más de 20 fases de *bonus* distintas, algunas de ellas claros homenajes a legendarios arcades de **Service Games** (**Sega** para los amigos), y que os desvelamos en estas páginas. Este es en líneas generales lo que nos depara **BUG TOO**, que seguro encantará a los adictos a juegos completamente desquiciados y desmadrados. El mes que viene, mucho mas...

LAWRENCE OF ARACHNIA





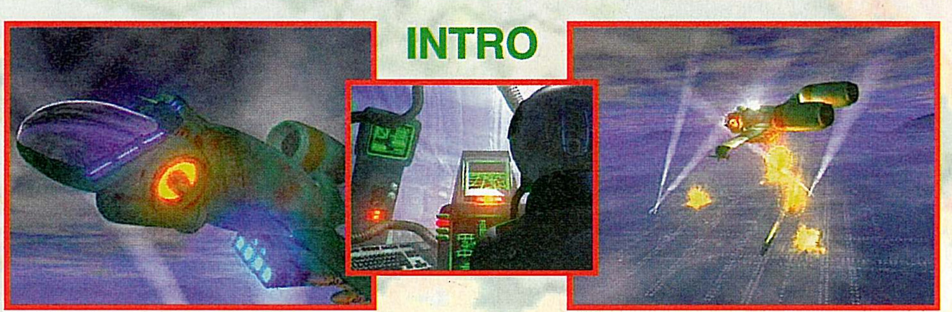
THE PUNISHER



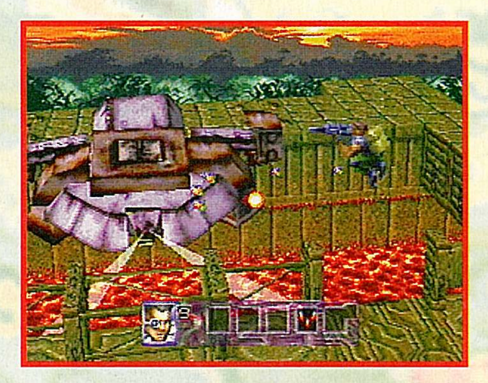




INTRO









CONTRA

PlayStation







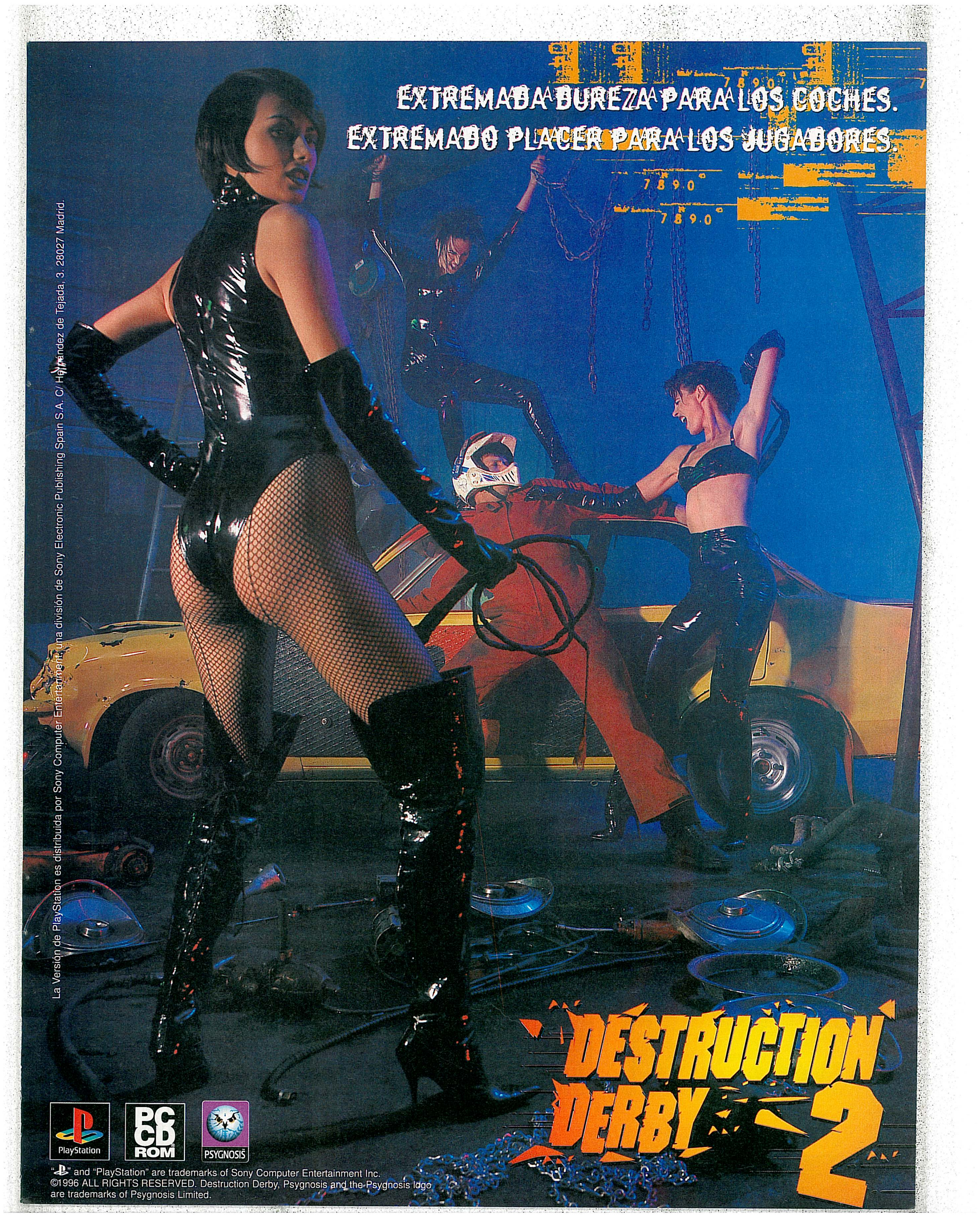
La segunda fase oculta un salón recreativo en el que podrás disfrutar de dos subjuegos.

COIN OP

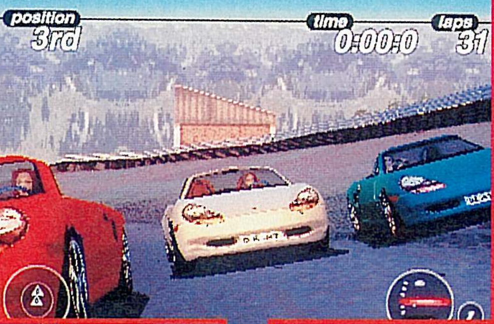


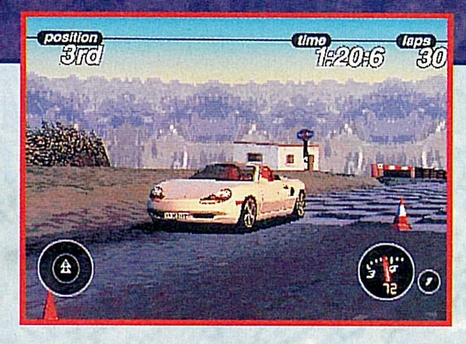
El esperado bautismo de la saga CONTRA/PROBOTECTOR en el mundo de los 32 *bits* llega, no de la mano de los experimentados programadores de **Konami Japón**, sino a cargo de **Apaloosa Interactive**, un equipo de programación estadounidense. Haciendo uso de la misma sofisticada rutina de tres dimensiones experimentada en GOEMON, **CONTRA: LEGACY OF WAR** nos presenta a cuatro berracos (un marine tarugo, una antigua mercenaria, un cyborg y un alien) haciendo frente a algunos de los *Final Bosses* más legendarios de la saga CONTRA. Están todos: el tortugón gigante del ALIEN WARS de ***SNES***, la muralla-acorazada del CONTRA original e incluso el Alien reptante del CONTRA: HARD CORPS de ***Mega Drive***. Todos ellos adaptados gráficamente a los nuevos tiempos, y a los que incluso podremos ver en 3D gracias a las gafas especiales que regalan con el juego. No es que con ello la cosa gane mucho, pero no deja de ser una curiosidad añadida a un juego que echa en falta el sentido de la jugabilidad de nuestros amigos nipones. En próximos números daremos un buen repaso a los seis mundos que componen esta nueva incursión de **Konami** en los *shoot´em-up*.

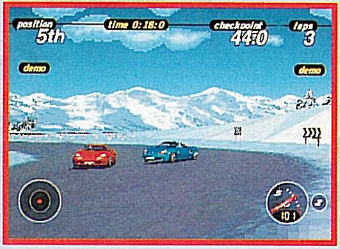
NEMESIS


EXTREMADA DUREZA PARA LOS COCHES.
EXTREMADO PLACER PARA LOS JUGADORES.
La Versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.
DESTRUCTION DERBY 2
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1996 ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.

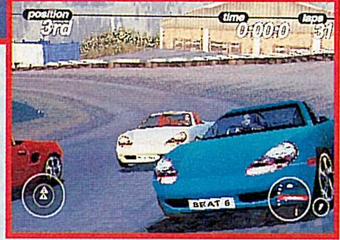


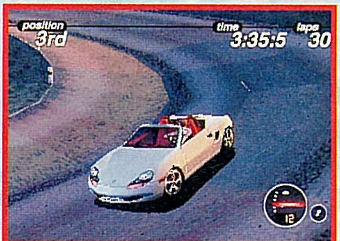


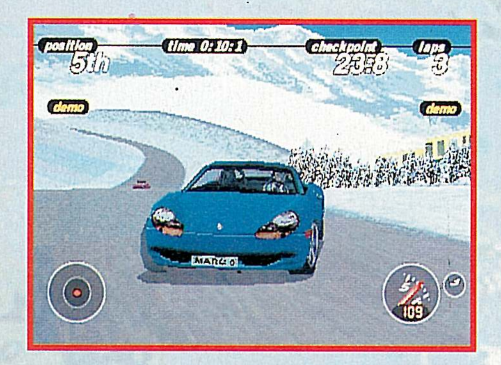


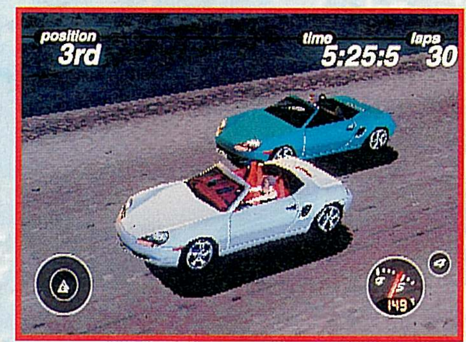


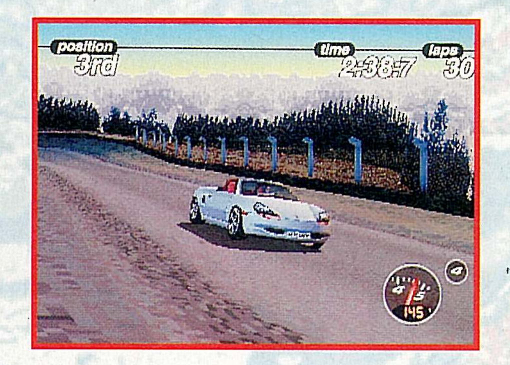










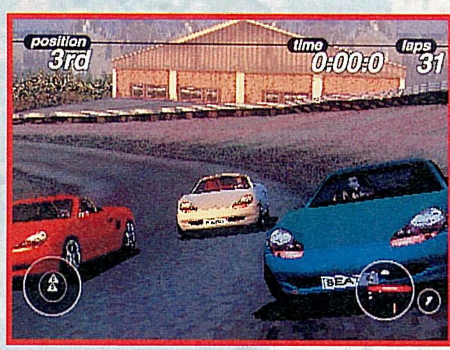


PORSCHE CHALLENGE

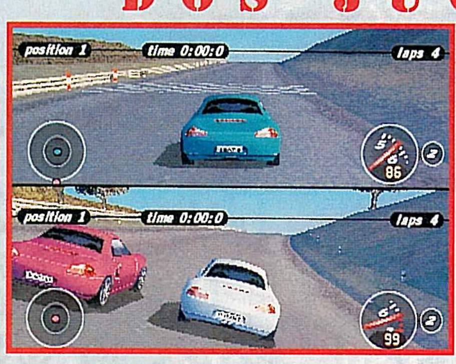


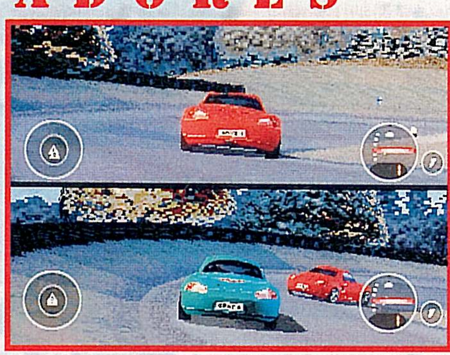
Con **PORSCHE CHALLENGE**, del equipo de programación **Sony Computer Entertainment Europe** (el mismo de TOTAL NBA´96), se puede hablar de un antes y un después dentro de los juegos de coches en ***PlayStation***. Sin temor a caer en ninguna exageración, estamos ante el mejor programa de conducción que ha visto esta consola por su calidad gráfica y técnica, su casi absoluto realismo, su indescriptible jugabilidad y, sobre todo, por su inspirada concepción de juego. Al volante de un **Porsche Boxter** recorreremos, según el modo de juego que escojamos, escenarios tan espectaculares como los de los **EE.UU.**, **Europa**, **Japón**, el circuito de pruebas de **Stuttgart**, y un impresionante recorrido alpino. Caminos secretos, una modalidad para dos juga-





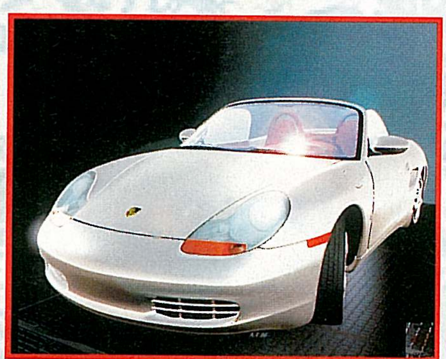






En un juego tan completo y espectacular como éste no podía faltar la agradecida opción Versus. La misma velocidad y calidad gráfica están garantizadas.

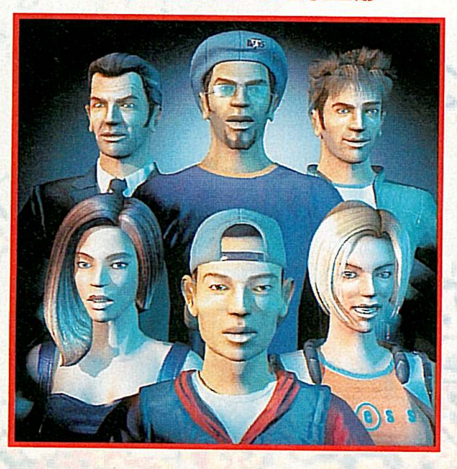




dores a pantalla partida, circuitos inversos, gran variedad de perspectivas y todo un universo de detalles son otras de sus grandes cualidades. **PORSCHE CHALLENGE**, que aún está en proceso de programación, saldrá, apróximadamente, en los meses de Marzo y Abril. El mes que viene tendréis un extenso reportaje del juego y de la visita que realizamos a la factoría **Porsche** en **Stuttgart** invitados por **SCEE.** También es posible que os contemos un «secretillo» (jejeje, **Alicia**) acerca de otro futuro juego de **SCCE.**

DE LUCAR

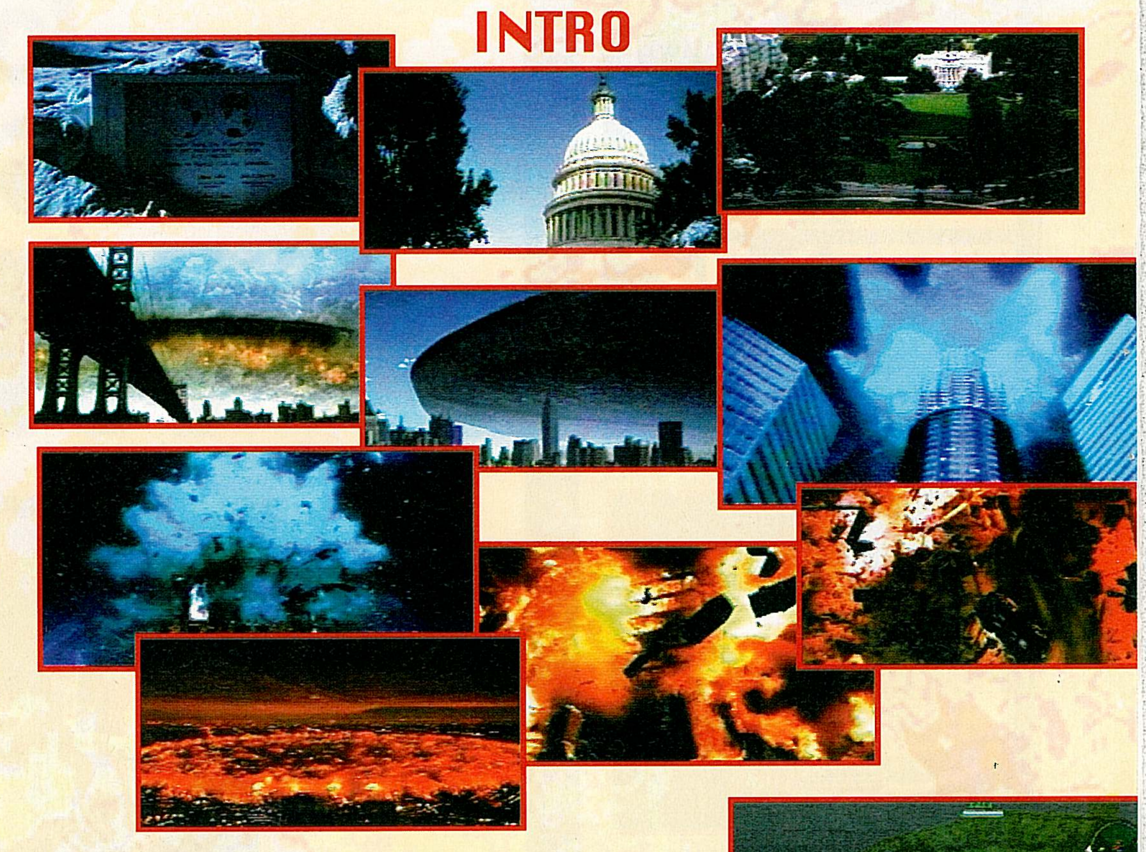
JUGADORES





Estaba cantado. Una de las películas más taquilleras de la historia del cine no podía quedarse sin su respectiva adaptación para el mundo de los videojuegos. Lo que no podíamos imaginar era que **Radical Entertainment** (equipo de programación designado por **Fox Interactive** para llevar a cabo el proyecto) se decantase por el género de los simuladores de vuelo en su empeño por representar las aventuras de **Will Smith** y compañía. Eso sí, no os preocupéis, ya que **INDEPENDENCE DAY** no abusará del género de la simulación y se quedará, simplemente, como un *shoot'em-up* en 3D algo «sofisticado». De la versión *beta* que obra en nuestro poder hemos podido sacar varias conclusiones. Una, que la suavidad de movimientos es lo más destacable del juego (con mención especial para la versión *Saturn*). Dos, que podremos elegir entre un gran número de aviones reales y misiones. Y tres, quizá lo más sorprendente, que podremos

INTRO



INDEPENDENCE DAY

PlayStation · SEGA SATURN

Multiplayer

Vistas

ENEMIGO

EXTERIOR

INTERIOR

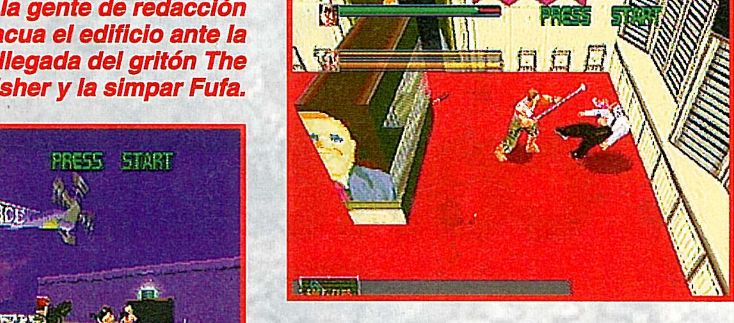


jugar al modo *Multiplayer*, bien en un modo de pantalla partida o a través del *Link Cable*, con lo que la diversión puede aumentar muchos enteros.
Además podremos disfrutar de los fragmentos más importantes de la película, que han sido digitalizados casi en su totalidad con música incluida, lo que entre otras cosas nos permitirá disfrutar de una de las más impresionantes bandas sonoras de los últimos años, que **David Arnold**, alumno aventajado del genio **John Williams**, se encargó de componer.
En breve aparecerá en el mercado, coincidiendo seguramente con el lanzamiento de la versión en vídeo del film. Desde luego, lo visto promete ser igual de espectacular que la película que ha arrasado en todas las salas del país.

J.C.MAYERICK

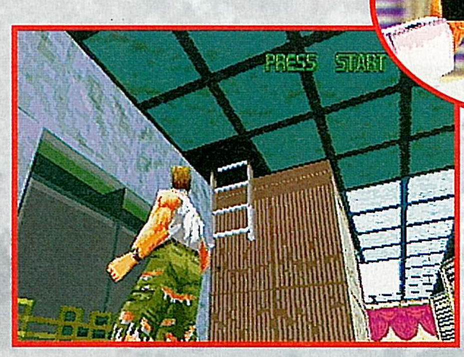


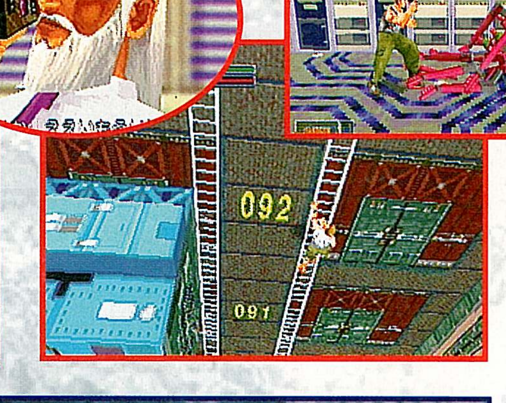
Abajo la gente de redacción evacua el edificio ante la llegada del gritón The Punisher y la simpar Fufa.





McClane no sólo es capaz de zurrar a los terroristas, sino que además los esposa y les canta rumbitas







Fruto de la colaboración entre **Fox Interactive** y **Sega**, **DIE HARD ARCADE** visitó con éxito a finales de año los salones recreativos y está punto de hacer lo propio en todos los hogares gracias a que la ***coin-op*** original, al igual que pasara con DECATHLETE o VIRTUA KIDS, está basada en la placa ***STV***, que como ya sabéis, no es ni más ni menos que una ***Saturn***. El resultado es una conversión perfecta, absolutamente fiel al pixel a la recreativa, con la que los usuarios de la máquina de **Sega** van a disfrutar del mejor arcade de lucha tipo «*Todos contra el Barrio*» que se ha visto por estos lares desde el primer STREETS OF RAGE. Haciendo uso de las cámaras y puntos de vista más alucinantes vistos hasta ahora, la principal virtud de **DIE HARD ARCADE** no reside tan sólo en sus sensacionales gráficos, sino en el inago-



A la izquierda McClane deteniendo a Lázaro Pajuelo, el famoso pocero muerdeubres.

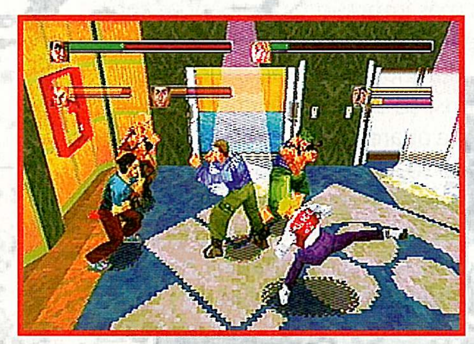




table arsenal de golpes y llaves especiales que los dos protagonistas pueden ejecutar. Contundentes patadas a los innombrables, llaves de wrestling, puñetazos, cabezazos, revolcones y agarrones por los suelos. Incluso se puede agarrar al malo por las piernas y estrellarle contra las paredes. También es posible coger distintas armas (pistolas, lanzamisiles), crear un práctico lanzallamas con un spray y un mechero, o arrojar muebles de todo tipo (incluyendo relojes carillón). Todo vale con tal de liberar el edificio del dominio de los terroristas, empeñados en abrir la caja fuerte, y en cuyo poder se encuentran 30 rehenes, incluyendo a la hija de presidente. Muchas «leches», emoción por arrobas y diversión asegurada nos espera en este soberbio *beat´em-up* que nos devuelve a los buenos viejos tiempos en los que DOUBLE DRAGON y FINAL FIGHT eran los reyes de la calle. Según fuentes de **Sega**, Marzo será más o menos el mes de lanzamiento de este juegazo, por lo que pronto os sorprenderemos con una *review*, en la que desvelaremos las mil llaves y secretos que encierran las nuevas aventuras del «bravido» McClane.

NEMESIS

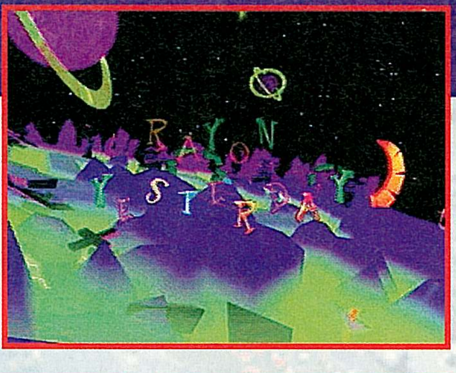


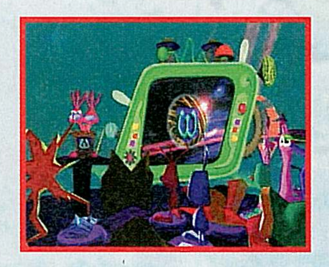
Esta inolvidable recreativa, además de ser un extra de la versión Saturn, es la llave para conseguir jugosos créditos extras. Que se lo digan a De Lúcar.

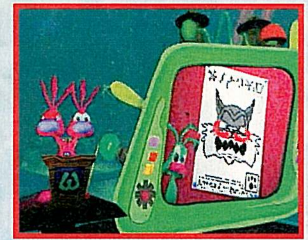


INTRO

Sin ser especialmente espectacular, sí resultará divertida, recordándonos en ciertos momentos a los famosos Gremlins de Steven Spielberg.









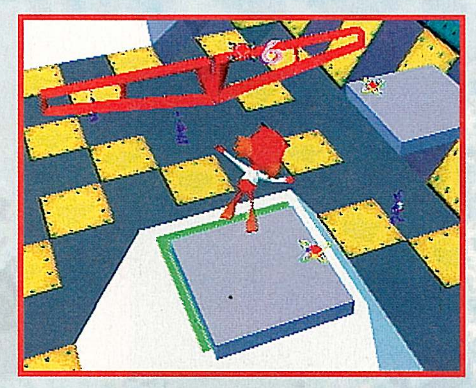
BUBSY IS 3D IN FURBITTEN PLANET

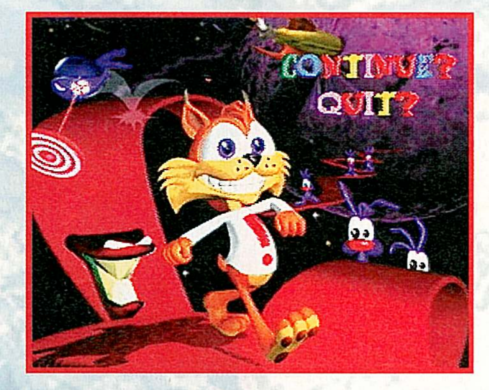
1 PLAYER
2 PLAYER
START
LOAD
OPTIONS

PLAYSTATION

ACCOLADE







BUBSY 3D

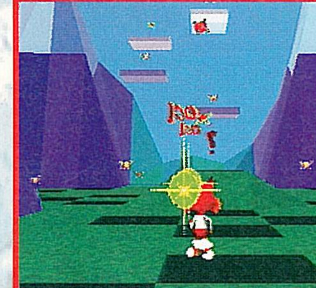


La mascota de **Accolade**, esa que surgió en la época de oro de ***Mega Drive*** y ***SNES***, ha decido renovarse en un intento por emular a otras estrellas del sector como Mario o Sonic, con sus SUPER MARIO 64 y el malogrado SONIC XTREME.

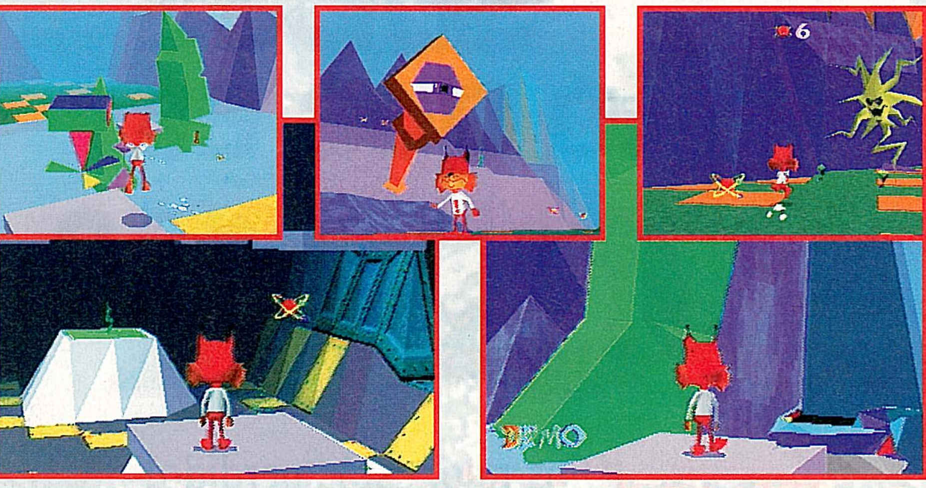
En fin, que como no podía ser de otra forma, **Accolade** se monta al carro de las 3D, aunque en esta ocasión prescinda de las texturas y vuelva a los polígonos planos de otras épocas. Eliminar dichas texturas supondrá un incremento considerable en suavidad de movimientos, y además la calidad del apartado gráfico no se verá mermada en un principio (recordemos que juegos como MOTOR TOON GP prescinden bastante de las texturas con resultados más que buenos). En breve tendremos más noticias sobre este **BUBSY 3D**, que por el momento ha cosechado muy buenas críticas entre los especialistas del sector de los **Estados Unidos**. Ya os contaremos nuestra opinión.

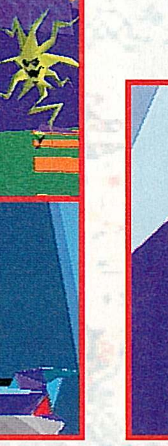
J. C. MAYERICK



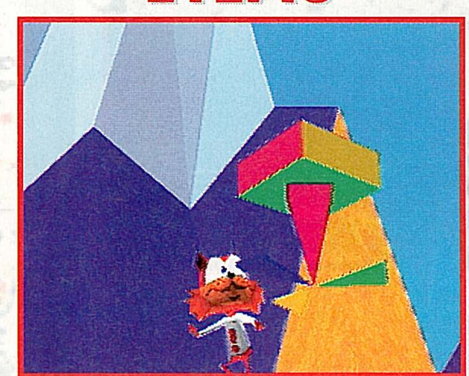


A pesar de haber prescindido de las texturas, el trabajo gráfico realizado en BUBSY 3D resulta notable.

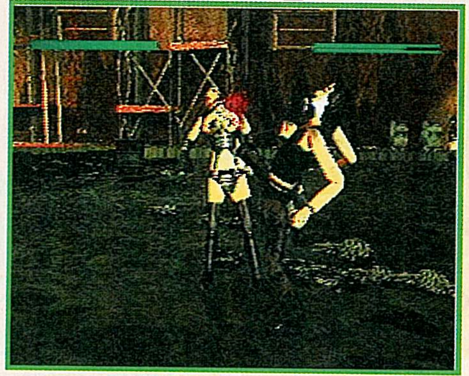








DAY OF THE DEATH







SATURN-PSX

ACCLAIM-GRAY MATTER INC.

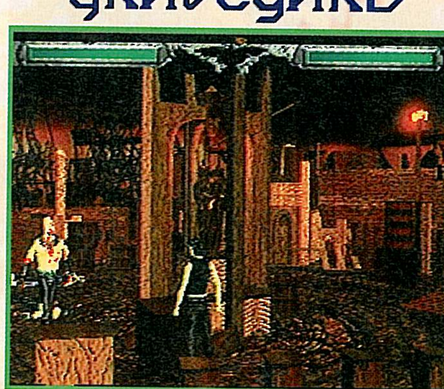
CD ROM

EE. UU.

Acclaim se decanta de nuevo por una película para dar forma a un juego de 32 *bits*. **Gray Matter Inc.** ha sido la compañía encargada de dar vida en consola a **THE CROW**, siendo su título más famoso hasta la fecha BOB, que pasó sin pena ni gloria en la época dorada de ***Super Nintendo***. El juego nos presenta el desarrollo de la película siguiendo los patrones de ALONE IN THE DARK. Me explico, **THE CROW** ha tomado de este título los movimientos y el control del personaje, para crear un ***beat'em-up*** atípico cuya atmósfera deja patente el espíritu gótico y siniestro de la película. Resultan increíbles algunos decorados y el realismo de los personajes, vestimenta y rostros, cuando les vemos a través de una cámara cercana. **THE CROW** puede dar mucho de que hablar, aunque todavía no hemos visto el producto totalmente acabado, puede ser toda una sorpresa para el presente año.

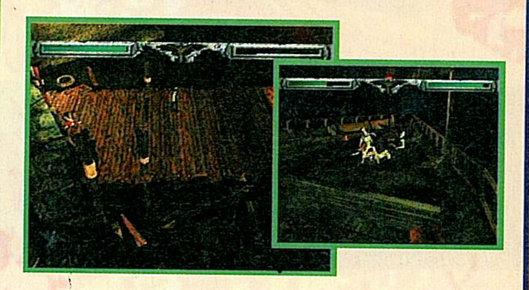
R. DREAMER

GRAVEYARD



PIER





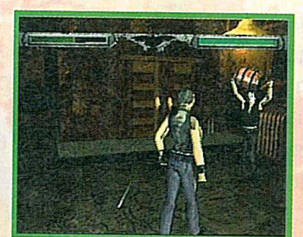
THE CROW

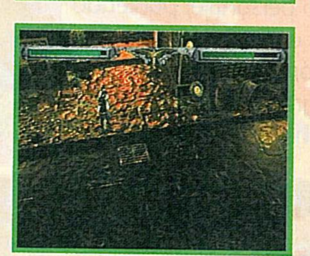




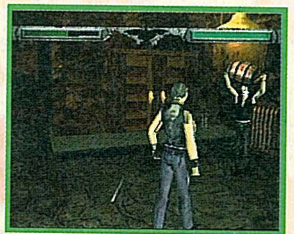
TAVERN



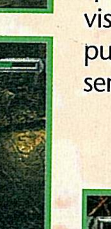




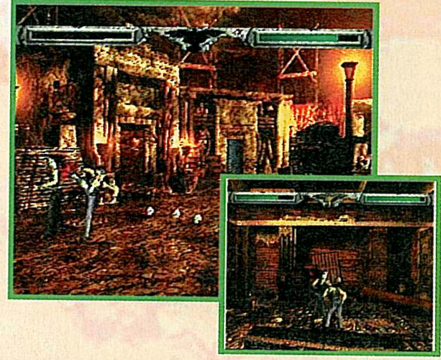
CHURCH



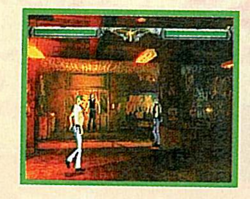




TOMB

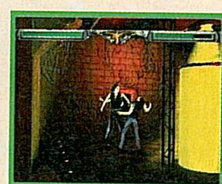


SECOND COMING









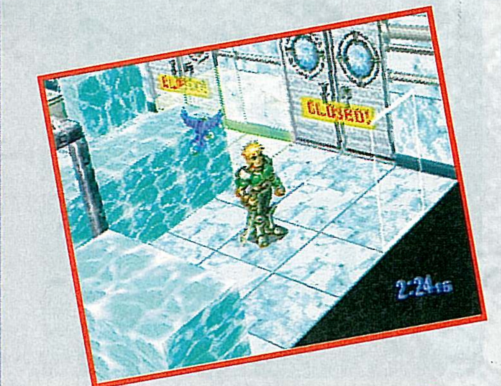


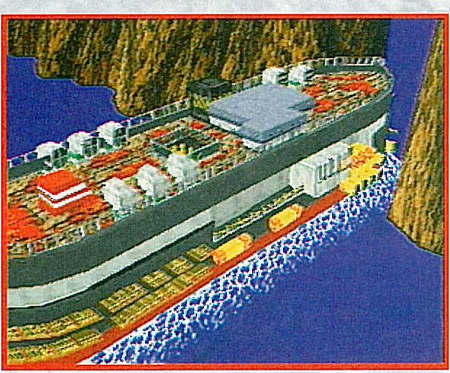








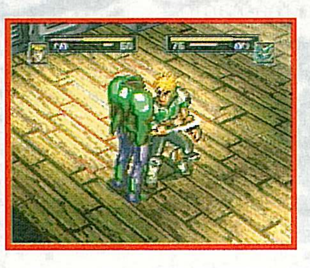












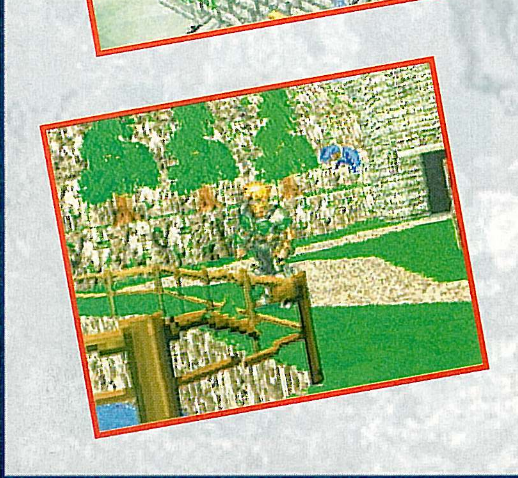


DARK SAVIOR



No es la primera ni la última vez que hablamos en esta revista de **Climax**, el famoso equipo de programación formado por ex-miembros ilustres de **Enix** y a cuyo buen hacer debemos títulos como SHINING AND DARKNESS, saga que retomaría tiempo después el **Sonic Team**, y los LANDSTALKER. Justamente de esta segunda saga se trata su nuevo producto para ***Saturn***, un juego que hará las delicias de los fans de los *RPG* con mucha acción. **DARK SAVIOR** combina algunas de las contantes que **Climax** inculca en todos sus productos: acción, gráficos impresionantes, y mucho sentido del humor, y podemos afirmaros que en cualquiera de estos apartados se han superado con creces. Cuando en el 93 presentaron su famoso *Diamond System*, todos nos dimos cuenta de que aún se le podía dar una vuelta de tuerca más a los juegos con perspectiva isométrica. El logro de este sistema no era otro que el de duplicar las direcciones a las que podíamos mover a nuestro personaje, pudiendo desplazarnos de esta manera en ocho direcciones gracias a un *scroll* multidireccional fabuloso. Para su estreno en los 32 *bits* los programadores han decidido prescindir del uso de las herramientas que **Se-**









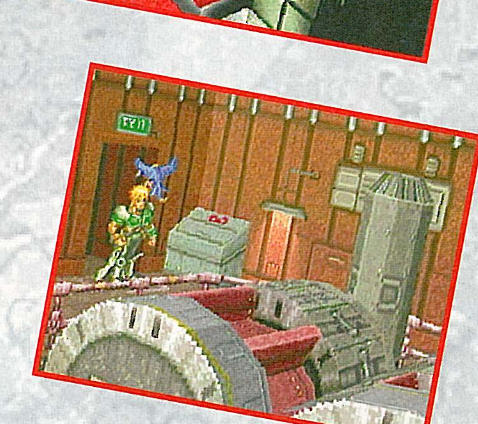




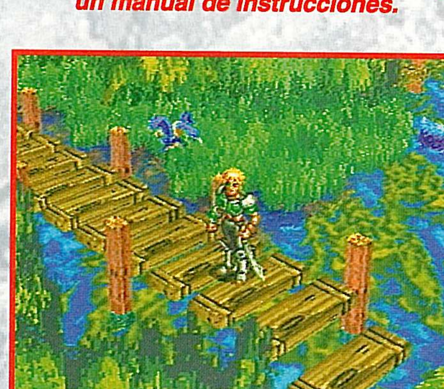




The Punisher, de burdeos, pidiendo al boticario una caja de doce, Tauriton, y un manual de instrucciones.









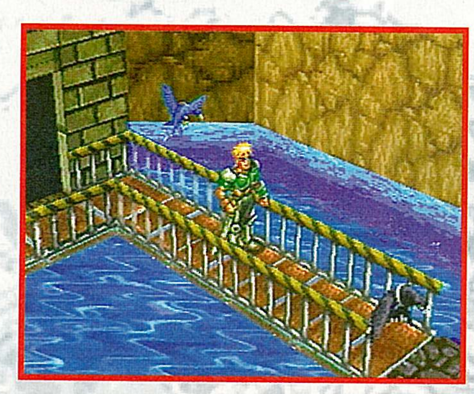


ga proporciona a los programadores y usar sus propias rutinas, algo que gracias a Dios cada vez hacen más grupos de programación. Gracias a la habilidad de estos chicos se ha logrado que no sólo el personaje se mueva en 8 direcciones, sino que todo el decorado lo haga con él, y no se trata de un simple *scroll*, ya que todos los objetos del mapeado se desplazan en perspectiva con nosotros, proporcionando una sensación increíble que hay que verla para creerla. La utilización de esta técnica puede que nos cree dificultad a la hora de calcular la distancia entre nosotros y una parte del mapeado, para evitarlo, tendremos a nuestro servicio una cámara virtual, que nos permite mover la perspectiva del escenario para ver hasta el ultimo rincón de éste. Prescindiendo de la fenomenal factura técnica de esta producción, nos encontramos con mucha acción, sobre todo en lo que a los combates con algunos enemigos se refiere, desarrollados con la estructura de un *beat´em-up* (*rounds* y magias incluidas) y, como novedad, tendremos la opción de capturar a los enemigos cuando estén temporalmente fuera de combate para poderlos usar más tarde. En el próximo número tendréis todos los detalles del que promete ser el mejor *Action-Rpg* jamás creado. ¿Podréis esperar?



THE PUNISHER



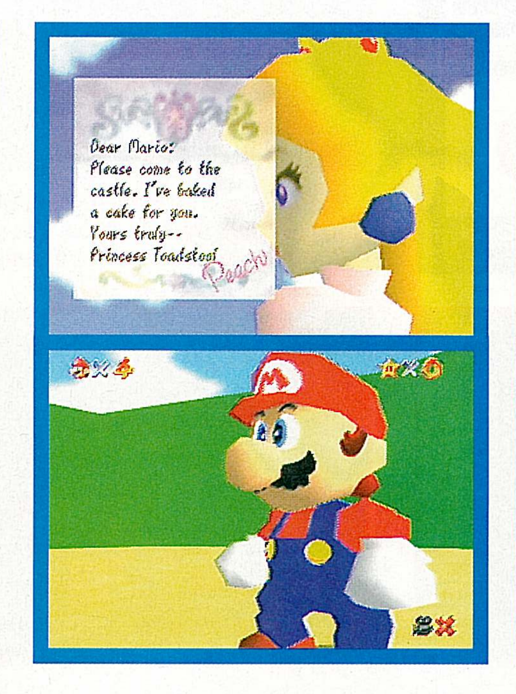


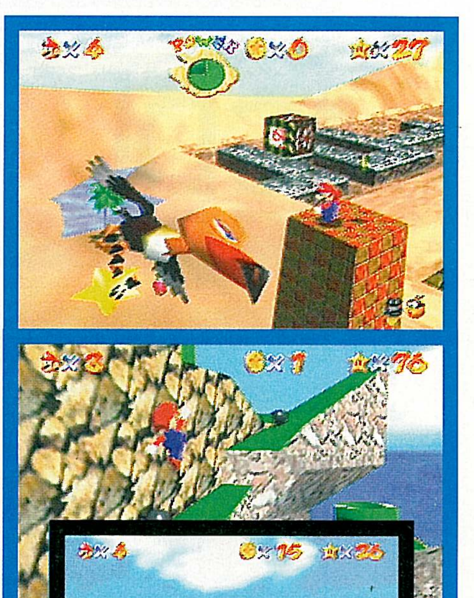






El próximo 10 de Marzo acabará la cuenta atrás más esperada por todos los aficionados al videojuego. **Nintendo 64** verá por fin la luz en **España**, y los que hemos soñado con compartir nuestras vidas con la consola más potente y esperada, tardaremos menos tiempo que nunca en despertar, salir de nuestra casa y dirigirnos a las tiendas o grandes almacenes para poner las manos sobre la flamante máquina. Se acabaron los momentos de incertidumbre, **N64** ya está aquí, y llegará a nuestro país acompañada de un atractivo catálogo y unos no menos atractivos precios, con la consola a un precio recomendado de 34.990 pts. y los juegos a 9.990 pts. **Nintendo** quizá haya tardado mucho tiempo en poner a la venta su máquina, pero estamos seguros de que va a tardar muy poco en recuperar la ventaja de sus competidores. Desde aquí queremos dar la bienvenida a la primera consola de 64 bits y a la nueva creación de la factoría de sueños por excelencia.







SWITCHES Para descubrir los secretos del castillo lo primero que debéis hacer es localizar y activar los tres switches. El rojo os permitirá volar, el verde os dará inmunidad y el azul os permitirá atravesar paredes.



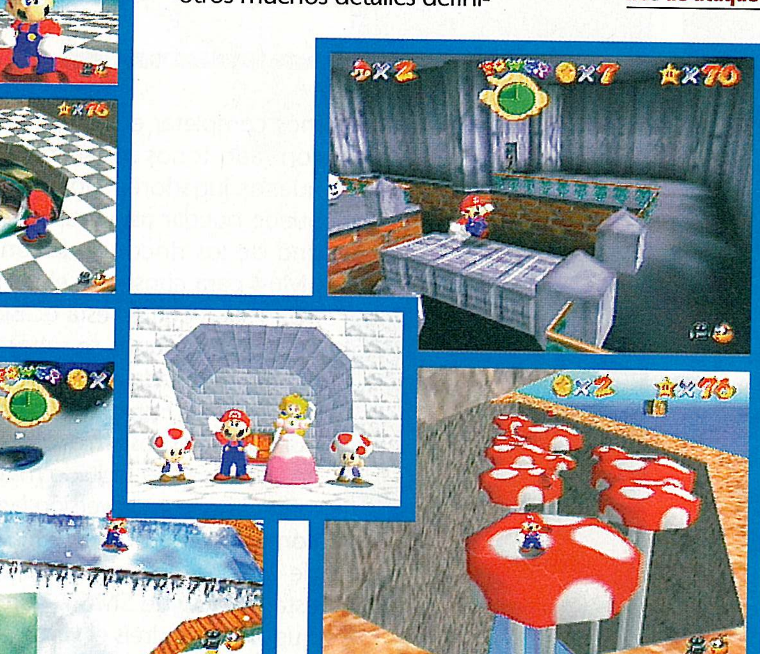




Hace más de medio año os sorprendí, coincidiendo con su lanzamiento en **Japón**, con las primeras pantallas e impresiones del que puede denominarse hoy en día mejor juego de todos los tiempos. Hablar de **SUPER MARIO 64** es hablar del juego que ha marcado un antes y un después en la era del videojuego, del mejor plataformas y del entorno tridimensional más perfecto jamás visto en un sistema doméstico. Pero lo mejor de todo es que sigue siendo un Mario, y eso significa jugabilidad en estado puro, significa sentir y reaccionar como si realmente estuviéramos dentro del juego y, lo que es más importante, define con letras de platino el verdadero significado de la palabra videojuego. **SUPER MARIO 64** es una experiencia muy difícil de explicar con palabras e incluso con pantallas, porque hay que sentirlo, y se siente dentro de uno mismo, gracias, entre otros muchos detalles definidos por **Shigeru Miyamoto**, al acertadísimo diseño del *pad* y el tacto del *analog joystick*. Esta perfecta obra de ingeniería permitirá dar rienda suelta a nuestros instintos cinético-motrices para desplazarnos por los suntuosos mapeados con una libertad de movimientos indescriptible. Pero como esto sólo es una *preview*, no quiero apabullaros con la totalidad de excelencias del juego, ni tampoco desvelaros todas las sensaciones que produce una maravilla de la programación como **SM64**. Hay que dejar algo para el número siguiente, ¿no creéis? **SM64** posee 15 gigantescos mundos en los que tendremos que realizar numerosas tareas o misiones, siete para ser exactos, para



BOWSER Nuestro inseparable enemigo Bowser nos tiene preparadas muchas y nuevas sorpresas. En los tres duelos que tendrán lugar, modificará sus patrones de ataque y contará con la ayuda de escenarios balanceantes y quebradizos.





- COMPAÑIA: Nintendo
- 64 MEGAS
- APARICION EN ESPAÑA: 10-3-97
- PRECIO APROX.: 9.990 pts.

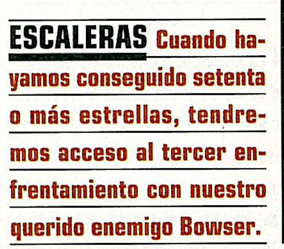
SUPER MARIO 64





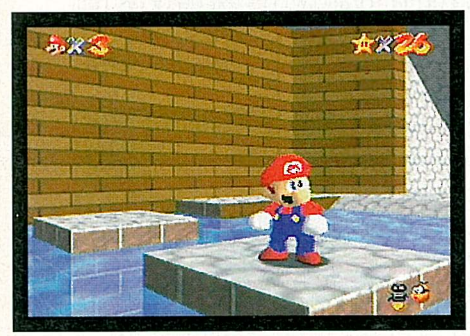


7 ESTRELLAS Cada mundo esconde siete estrellas que tendréis que encontrar para completarlo. En los últimos escenarios no será tarea fácil.





ESCALERAS Cuando hayamos conseguido setenta o más estrellas, tendremos acceso al tercer enfrentamiento con nuestro querido enemigo Bowser.



PILARES Si golpeáis con las posaderas estos dos pilares de piedra, vaciaréis el foso principal que rodea al castillo de la secuestrada princesa.





obtener otras tantas estrellas. Dependiendo del número de estrellas obtenido seremos obsequiados con nuevas secciones del castillo para explorar. Y por supuesto también seremos recompensados con enfrentamientos con nuestro enemigo Bowser (aunque en el fondo tenemos que agradecerle todo), que tras ser derrotado nos obsequiará con unas llaves gigantescas que a su vez nos abrirán nuevas puertas en este gigantesco y lleno de secretos castillo. Como veis 64 *megabits* usados con inteligencia dan mucho de sí. Como sucede con otras maravillas protagonizadas por Mario, podremos completar el juego sin haber encontrado todos sus secretos. Pero los buenos jugadores saben que esto no puede quedar así y buscarán en cada uno de los rincones del universo de **SM64** para conseguir el número total de estrellas que en esta ocasión asciende (aunque nunca se sabe) a 120. La versión destinada al mercado español y del resto de **Europa** es la misma que disfrutan nuestros amigos americanos, y en la cual se han incluido más voces para Mario que en la versión japonesa, así como un entorno 3D y una utilización de cámaras optimizados. Y aquí acaba esta preview de **SM64**, porque el mes que viene tendréis el veredicto final sobre el JUEGO (con mayúsculas) y porque quiero conseguir las dichosas estrellitas que me faltan. Disfrutad con las pantallas, soñad despiertos con las emociones que os esperan a partir del 10 de Marzo y señalad en un calendario los días que faltan para disfrutar con la nueva y más sobresaliente creación de **Nintendo** de todos los tiempos. Nos vemos el mes que viene.

THE ELF













En esta página tenéis una pequeña muestra de lo que os espera en los quince gigantescos mundos de SUPER MARIO 64. Para encontrar las siete preciadas estrellas de cada uno de ellos, tendréis que explorar milímetro a milímetro los extensos y gloriosos mapeados que dan vida a la obra maestra de Shigeru Miyamoto para Nintendo 64.

La academia de vuelo más famosa de la historia volverá a abrir sus puertas para hacer las delicias de los usuarios de *Nintendo 64*, tanto como ya lo hizo en su momento con los de *Super NIntendo*. Con la colaboración de **Paradigm Simulations Inc.** (en cuya cartera de clientes podemos encontrar al mismísimo ejército de los **Estados Unidos**), el inefable **Shigeru Miyamoto** nos presenta la secuela del juego que elevó el *modo 7* de *SNES* a la categoría de arte, y que servirá para demostrar a todos el increíble potencial de *Nintendo 64* a la hora de generar y mover escenarios 3D en tiempo real. Con mejoras palpables frente al original japonés, la versión de **PILOTWINGS 64** que llegará hasta nosotros presenta una optimización del entorno tridimensional que permitá unos giros de cámara aún más suaves que los del original, además de otras mejoras sustanciales. Lo que sí que permanece inalterable es su extrema jugabilidad, capaz de atrapar a los más acérrimos enemigos de los simuladores, además de disfrutar de una calidad técnica impresionante, a años luz de todo lo que hayas visto o jugado en tu vida. Con seis pilotos para elegir, siete eventos diferentes y misiones de todo tipo (que van desde abatir a un robot gigante hasta fotografiar en el aire una humeante chimenea) las posibilidades de juego son infinitas. Salta en paracaídas, atraviesa las nubes en autogiro o sobrevuela las más altas cimas en ala delta... En **PILOTWINGS** el cielo es el límite.

NEMESIS



- **COMPAÑIA:** Nintendo+Paradigm Simulations Inc
- **64 MEGAS**
- **APARICION EN ESPAÑA:** 10-3-97
- **PRECIO APROX:** 9.990 pts.





POR SUERTE el ala delta es más fácil de manejar que en el PILOTWINGS de 16 *bits*. La clave del éxito: aprender a usar las corrientes de aire.







LUCHA DE CLASES Consigue una buena puntuación en los tres eventos principales y podrás saltar a clases superiores. Y si encima consigues la insignia de oro o plata podrás disputar hasta cuatro subjuegos diferentes. Y creedme, merece la pena hacerlo.

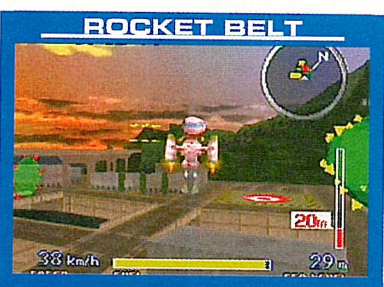
PILOTWINGS 64





OTRO CLASICO de la entrega de 16 *bits* que cobra nueva vida gracias al *hardware* de *N64*. El resultado...edificios, montañas y otros obstáculos.

ROCKET BELT



GYROCOPTER



MEZCLA de avión y helicóptero, es uno de los eventos más divertidos. Su capacidad para lanzar misiles será esencial frente al robot Fefo.



















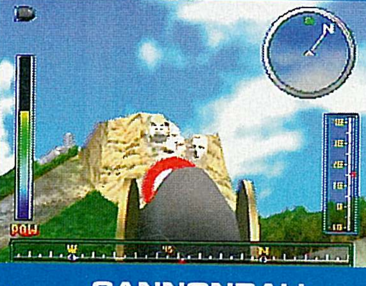




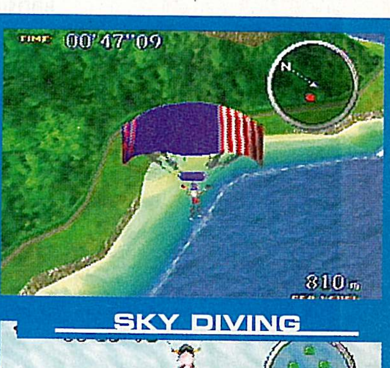


EXTRA GAMES









BIRDMAN

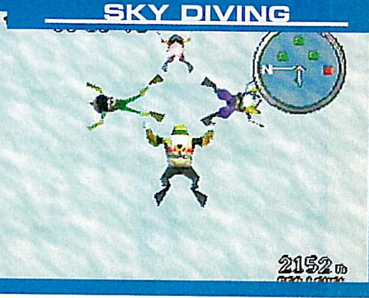
CANNONBALL



JUMBLE HOPPER



SKY DIVING









ENEMIGOS La diversidad y calidad de los enfurecidos rivales de TUROK no tiene parangón dentro de lo ya conocido en este género. Fantásticos.

TUROK de *Nintendo 64* es el preciado fruto de tres largos y duros años de trabajo de la compañía **Acclaim** y los programadores norteamericanos **Nichimen Graphics**. Durante este periodo de tiempo fue tomando forma un proyecto cuyas señas de identidad serían las de un juego del tipo DOOM pero con todas las posibilidades que ofrecía *Nintendo 64* y una personalidad absolutamente propia. El resultado es un programa espectacular y de una suavidad en los movimientos casi desconocida en el género (y todo en tiempo real), un diseño gráfico inconfundible y peculiarísimo en el que los personajes y su animación son, simplemente, ejemplares. El variopinto reparto de enemigos renderizados y formados por polígonos con texturas, van desde extraños se-





- COMPAÑIA: Acclaim
- 128 MEGAS
- APARICION EN ESPAÑA: Marzo 1997
- PRECIO: Sin confirmar

TUROK









res futuristas a enormes saurios prehistóricos de un realismo casi escalofriante. Escenarios de dimensiones mastodónticas que nos obligarán a realizar todo tipo de acciones (nadar, saltar, correr, etc), un completísimo y original armamento que incluye hasta una «pequeña» bomba atómica, *items* de todos las formas y efectos, niveles secretos y otras muchas cosas, que aún permanecen tras la niebla de una versión final, nos estarán esperando el próximo mes de Marzo. Hasta esa esperada fecha, lo que parece que no dependerá ya de los últimos retoques de programación es el impresionante realismo con que se ha dotado al juego. Nos referimos, en este caso, a las secuencias en que nuestros enemigos caen abatidos por nuestros disparos y que en algunos casos no están exentas de abundantes chorros de «tomate». Vamos, muy en la línea del cómic protagonizado por los mismos personajes de este **TUROK** de *Nintendo 64*, dónde la acción y la aventura tienen un fiel reflejo.

DE LUCAR

ARMAS **El variopinto arsenal que podremos ir acumulando a lo largo de la aventura es tan abundante y sofisticado que llega a incluir una pequeña bomba atómica. Estas que aparecen en las pantallas son sólo una mínima parte de las existentes.**



Con **WAVE RACE**, este espectacular arcade protagonizado por motos de agua, ***Nintendo 64*** se adentra en un mundo realmente poco explotado por los videjuegos, como es el del binomio formado por la velocidad y el agua. El resultado, apoyado en las potentes características de esta consola (aunque sin explotar todas sus posibilidades) es tan convincente, real y divertido que es muy posible que a partir ahora veamos más títulos sobre esta disciplina. Gráficamente es una auténtica pasada gracias a sus logradísimos efectos de agua y luces, su impecable empleo de las texturas y, sobre todo, por la vistosidad de su colorido. Cuando veáis el perfecto fluir de las olas, los reflejos del sol en diferentes momentos del día y la suavidad con que se mueve todo, comprenderéis a qué nos referimos. Pero si hay un apartado en el que **WAVE RACE** es especialmente notable es en el de la jugabilidad. Tremendamente manejable, veloz, variado en los recorridos, con una mecánica sencilla pero qu engancha desde la primera partida y con un modo para dos jugadores capaz de hacer enloquecer al más pintado, **WAVE RACE**, es un programa que podría competir sin problemas con muchas recreativas. Si a esto le añadís las piruetas casi circenses, los saltos acrobáticos, unos rivales nada amigables y bastante durillos y, por si fuera poco, unos cuantos obstáculos flotantes, comprenderéis a qué nos estamos refiriéndonos con una jugabilidad extraordinaria.



DE LUCAR

■ COMPAÑIA: Nintendo
■ 64 MEGAS
■ APARICION EN ESPAÑA: Mayo 1997 ■ PRECIO APROX.: 9990

CIRCUITO



FIGURAS



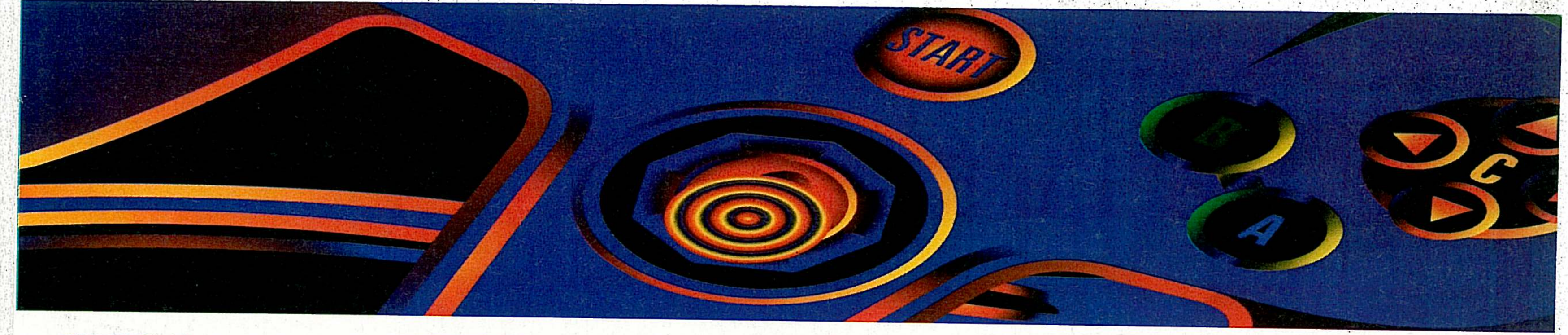




DOS JUGADORES Si la modalidad para un jugador ya tiene una importantísima dosis de jugabilidad, con este clásico Versus, la diversión y los piques se multiplican por cien. Es sin duda el modo al que más horas dedicaréis y el que más vidilla le da a este cartucho.

WAVE RACE 64





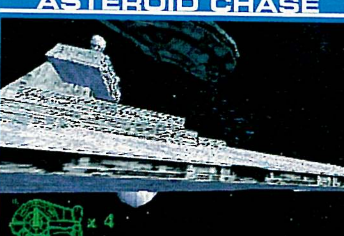
NIVEL 1
BATTLE OF HOTH



NIVEL 2
ESCAPE FROM ECHO BASE



NIVEL 3
ASTEROID CHASE

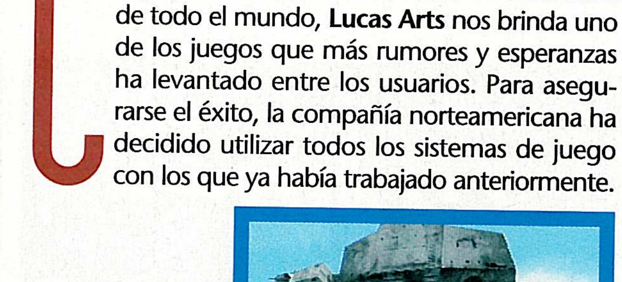


NIVEL 4
ORD MANTELL JUNKYARD

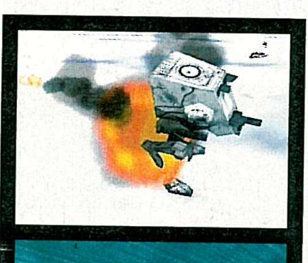


NIVEL 5
MOS EISLEY





S. OF THE EMPIRE nos muestra una avanzadilla de todo el potencial gráfico que esta consola es capaz de ofrecer. Realmente soberbio.



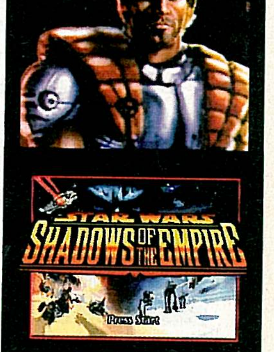
Coincidiendo con el vigésimo aniversario de la saga y del reestreno de la misma en los cines de todo el mundo, **Lucas Arts** nos brinda uno de los juegos que más rumores y esperanzas ha levantado entre los usuarios. Para asegurarse el éxito, la compañía norteamericana ha decidido utilizar todos los sistemas de juego con los que ya había trabajado anteriormente.

Así, contaremos con fases 3D en primera persona, como en DARK FORCES, aunque también podremos disfrutar de las inevitables fases de combate en el espacio, similares a las de REBEL ASSAULT o TIE FIGHTER y X-WING. De cualquier forma, lo que más nos sorprenderá será el primer nivel, la batalla de Hoth, en la que a bordo de nuestro *Snow Spider* nos enfrentaremos a los temibles *AT-AT Walkers*, a los que deberemos derribar con nuestro gancho, como ya ocurriera en EL IMPERIO CONTRAATACA. Todo, por supuesto, en unas geniales 3D, que con la ayuda de las impresionantes músicas digitalizadas que se han incluido, nos harán sentir, más que nunca, como el único protagonista de la saga. Por lo menos hasta que llegue la próxima trilogía cinematográfica.

J. C. MAYERICK





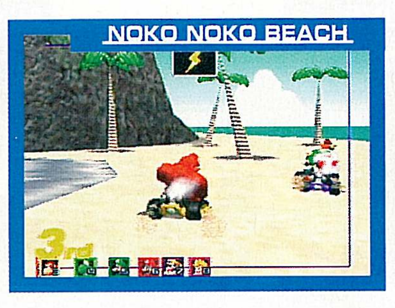


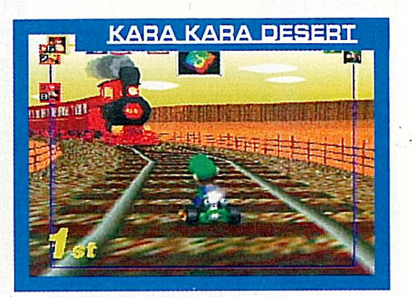
■ COMPAÑIA: Lucas Arts
■ 96 MEGAS
■ APARICION: Abril 1997 ■ PRECIO: 9.990 pts.

SHADOWS OF THE EMPIRE

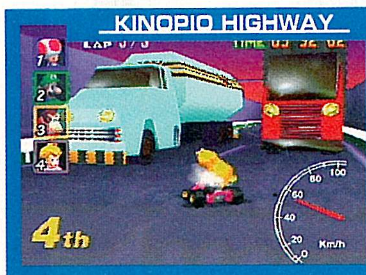








CIRCUITOS









El 14 de Diciembre el sol volvió a brillar de nuevo en tierras japonesas con el lanzamiento del segundo juego más esperado de ***Nintendo 64***, su majestad **MARIO KART 64**. Han pasado más de cuatro años desde que la entrañable y popular entrega de ***Super NES*** (más de tres millones y medio de cartuchos vendidos en todo el mundo) nos deleitara con esas dosis de jugabilidad que solo la «graN» factoría de sueños es capaz de imprimir a sus juegos. Los culpables de todo el éxito del cartucho fueron, y los son también en esta entrega, **Shigeru Miyamoto** e **Hideki Konno**. **SUPER MARIO KART 64** verá la luz en nuestro país en el mes de Julio y ya tendremos tiempo de profundizar en él. La característica más llamati-







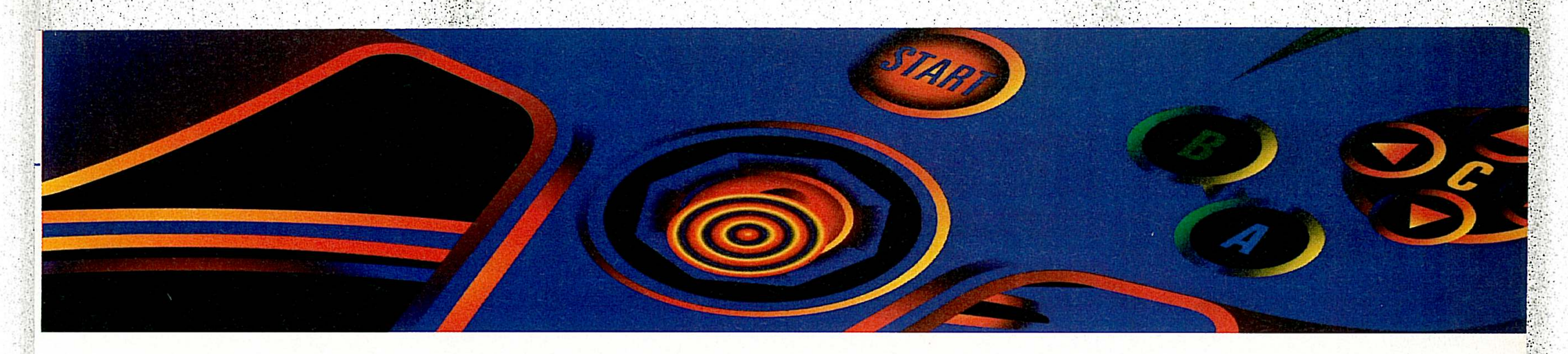
MODO BATTLE El inolvidable modo que ya causara furor en SNES también está presente en esta entrega con cuatro enrevesados e ingeniosos circuitos.



■ COMPAÑIA: Nintendo
■ 96 MEGAS
■ APARICION EN ESPAÑA: Julio 1997 ■ PRECIO APROX.: 9.990 Ptas

SUPER MARIO KART 64







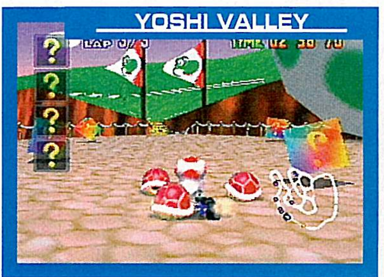




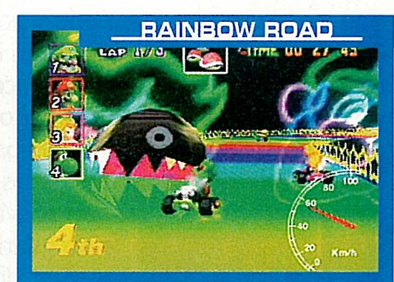


C I R C U I T O S



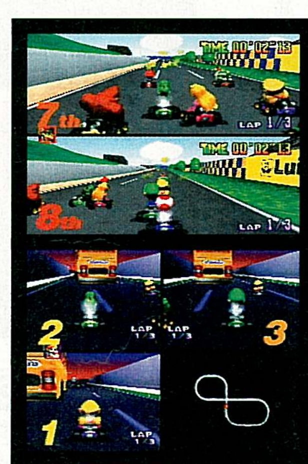






va es la opción de cuatro jugadores simultáneos (posiblemente el *Split screen* más efectivo y eficaz de cuantos se han empleado en un videojuego) que mantiene en todo momento la frescura y jugabilidad del modo individual. La versión 64 *bits* de MARIO KART cuenta con un total de veinte circuitos (16 en modo *Grand Prix* y cuatro en modo *Battle*) de portentosa ambientación gráfica, sorprendente longitud y en los que todo transcurre con una suavidad y perfección sólo posibles gracias a la potencia de la nueva consola, ya que nunca baja de 30 *frames* por segundo. También se han incluido el modo *versus* y los *Time Trials* con el ya clásico *Ghost Mode*. También permanece la simpática celebración al finalizar todos los circuitos de cada categoría, y habrá sorpresas para los que sean capaces de completar las categorías de 50, 100 y 150 centímetros cúbicos en forma de recorridos en *Mirror Mode*. Pero estos detalles y otros muchos más los iréis descubriendo más adelante con el lanzamiento de **SUPER MARIO KART 64** en nuestro país.

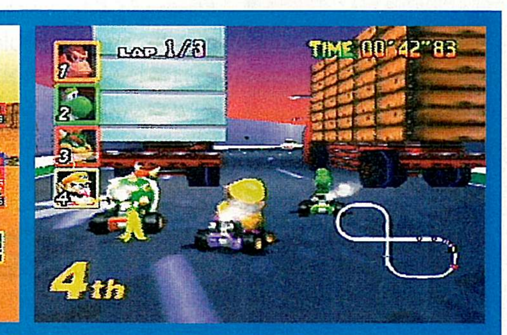
THE ELF

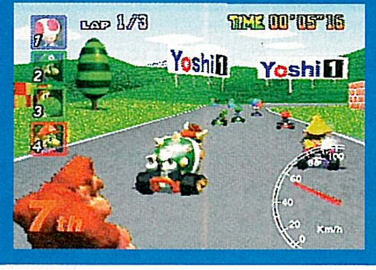


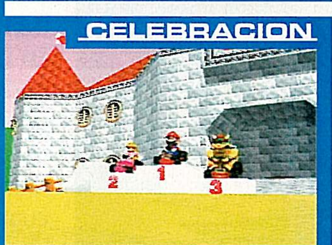




2-3-4 PLAYERS La principal novedad de SMK64 es la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos.







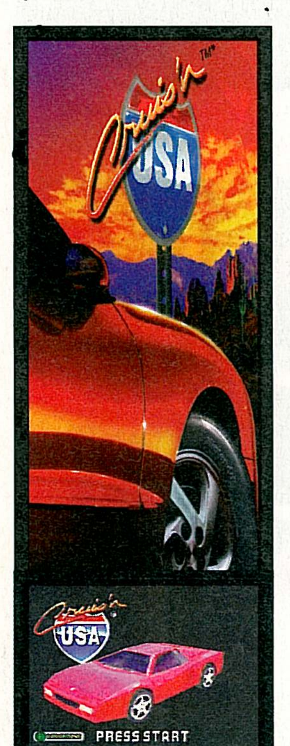


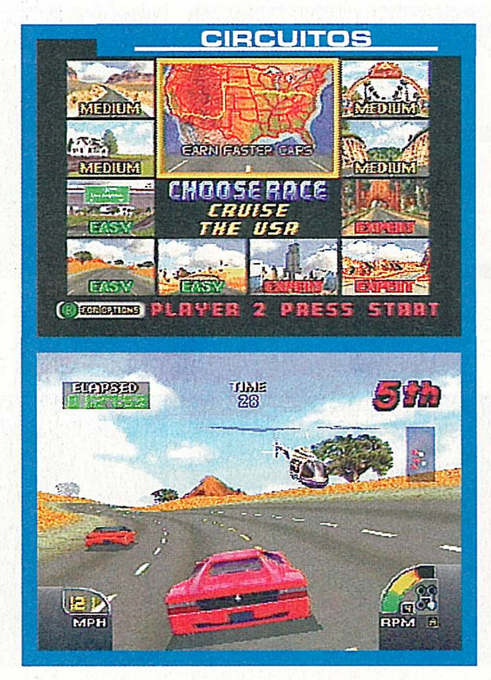


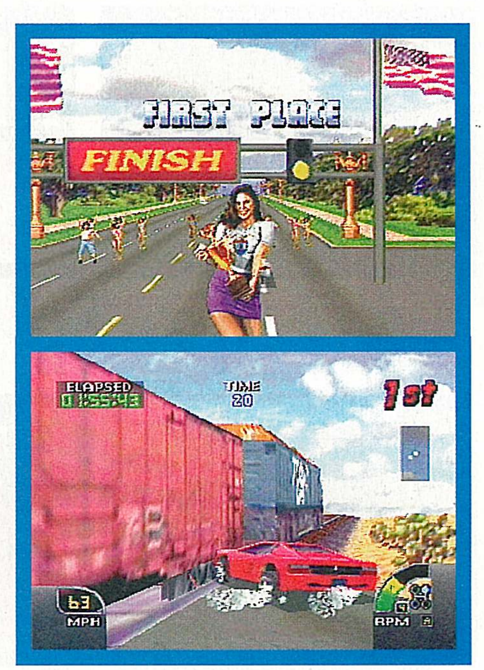
Aunque aún haya alguno empeñado en restarle méritos a la recreativa, la gran mayoría de los aficionados reconocimos en su día las enormes virtudes de **CRUIS´N USA**. Como recordaréis, la principal baza de esta ***coin-op*** era su tremenda jugabilidad, una poderosa mezcla de velocidad desenfrenada y habilidosa conducción. Para aquellos que pertenezcan al extenso grupo de admiradores, esta versión para ***Nintendo 64*** supondrá todo un acontecimiento al ser la máquina con muchos de sus aspectos técnicos potenciados. Sólo en el apartado gráfico podremos disfrutar de unos vehículos con un diseño más espectacular, en los que los juegos de luces y el colorido cobran un protagonismo estelar y con unos resultados asombrosos. Los movimientos de pantalla y vehículos, que en la recreativa eran uno de los puntos débiles, se han suavizado de una manera ostensible sin que se haya perdido ni un ápice de su vertiginosidad. Por si alguno lo dudaba, **CRUIS´N USA** de ***Nintendo 64*** cuenta también con los tres vehículos secretos (el Jeep, el autobús escolar y el coche de policía) que tan buenos momentos nos proporcionaron. Además, si completamos todos los circuitos de la gran carrera, obtendremos una réplica mucho más veloz y manejable del coche con que alcanzamos la gloria.

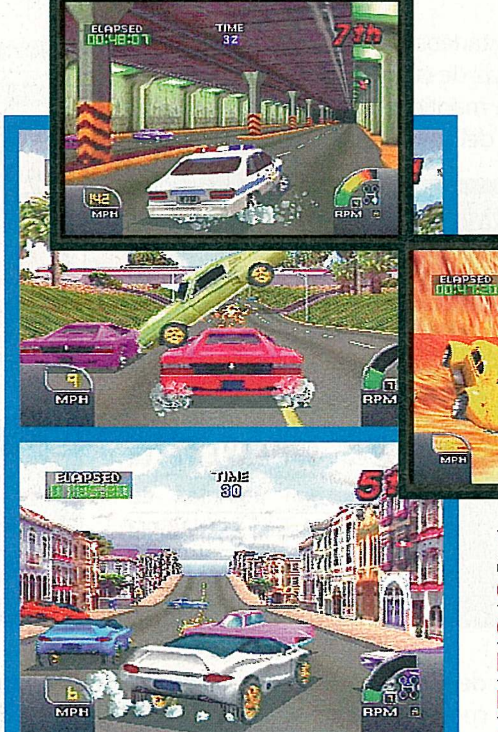
En definitiva, CRUIS´N USA para ***Nintendo 64***, es la recreativa mejorada, y el primer juego de coches que disfrutaremos en la bestia de cuatro ojos.

DE LUCAR







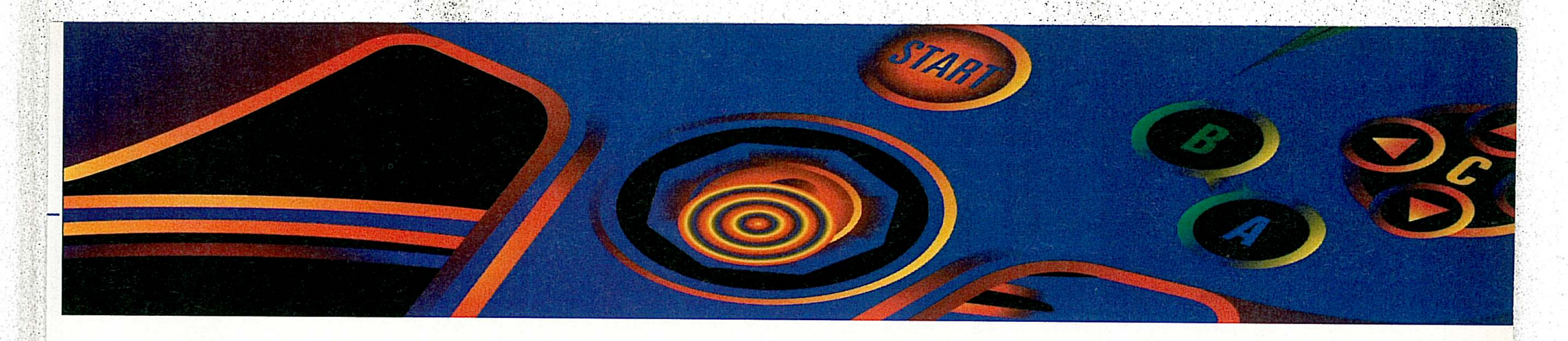


COCHES SECRETOS Son los mismos que en la recreativa (el Jeep, el Autobús Escolar y el coche de policía) y el gran deseo de todos los aficionados al juego. Si finalmente el juego llega a nuestro país, podréis conocer el truco ganador en la sección de R.Dreamer.

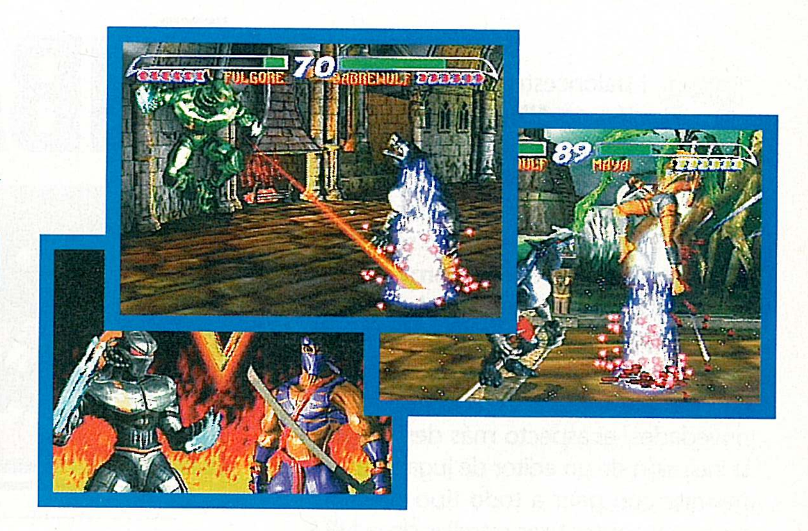
■ COMPAÑIA: Nintendo
■ 96 MEGAS
■ APARICION EN ESPAÑA: Sin confirmar ■ PRECIO: Sin confirmar

CRUIS'N USA

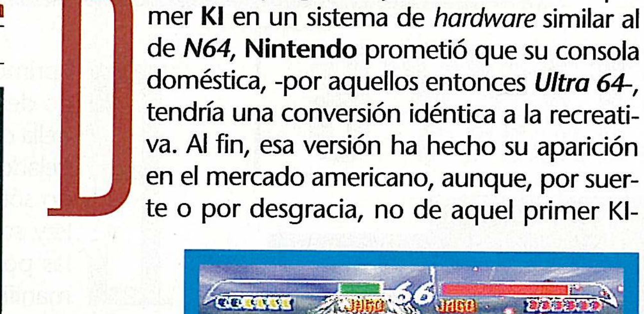








LOS ULTIMATES combos dotan de una espectacularidad y una intensidad al juego que convierte a K. I. GOLD en un monstruo de la jugabilidad.



Después de programar junto a **Rareware** el primer **KI** en un sistema de *hardware* similar al de *N64*, **Nintendo** prometió que su consola doméstica, -por aquellos entonces ***Ultra 64***-, tendría una conversión idéntica a la recreativa. Al fin, esa versión ha hecho su aparición en el mercado americano, aunque, por suerte o por desgracia, no de aquel primer KILLER, sino de su segunda parte. **KILLER INSTINCT GOLD** es una version prácticamente idéntica a la recreativa KI2, con alguna que otra diferencia, como por ejemplo, la exclusión de las imágenes de vídeo que tanto gustaron en la recreativa por el mero hecho de que ocupan demasiada memoria como para incluirlas en un cartucho de 96 megas. Su innovador sistema de *combos* nos hará practicar horas y horas para conseguir descubrir la mayor combinación de golpes de cada personaje, sus *fatalities* y otros muchos secretos que esconde el juego. A pesar de que se trata de un juego en 2D, **KI GOLD** hace gala de un par de truquillos *made in N64*, como los escenarios, que están hechos en 3D y tienen unas increíbles texturas, o el omnipresente *anti-aliasing* (anti-pixelación) que dota al juego de una calidad gráfica impresionante. La música del juego es tan buena que parece impensable que esté programada en el cartucho. Pero lo más sorprendente es que **Nintendo** ha conseguido dotar a todos y cada uno de los personajes del juego de una suavidad de movimientos impresionante. Una joya que sabréis apreciar.



DOC

- **COMPAÑIA: Nintendo + Rare**
- **96 MEGAS**
- **APARICION EN ESPAÑA: Junio 1997**
- **PRECIO APROX.: 9.990 pts.**

KILLER INSTINCT GOLD

NBA HANG TIME

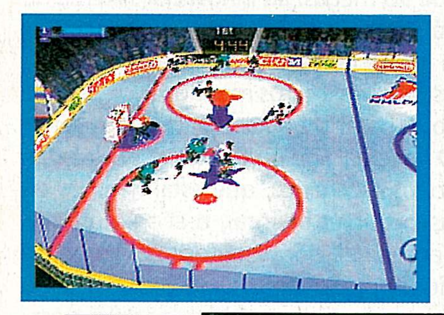
El baloncesto hace su presentación en *Nintendo 64* con una versión de la clásica recreativa NBA JAM. Este título, ligado en el mundo de las consolas a **Acclaim**, llega al nuevo soporte de la mano de **Williams**, su programador original. A diferencia de NBA JAM EXTREME, se vuelve a los *sprites* para reflejar toda la espectacularidad del deporte de la canasta. Entre las novedades, el aspecto más destacado es la inclusión de un editor de jugadores que permite competir a todo tipo de criaturas con las auténticas estrellas de la **NBA**.

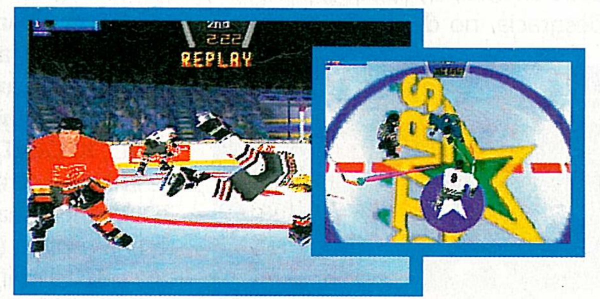




■ **COMPAÑIA: Williams (Midway)**
■ **64 MEGAS**
■ **APARICION: Sin determinar** ■ **PRECIO: Sin determinar**

WAYNE GRETZKY'S





■ **COMPAÑIA: Williams (Midway)**
■ **64 MEGAS**
■ **APARICION: Sin determinar** ■ **PRECIO: Sin determinar**

El primer contacto con el mundo del deporte, del soporte estrella de **Nintendo**, puede dejar helado a más de uno. El motivo no sólo es la elección del hockey sobre hielo, sino también las posibilidades que pone de manifiesto la nueva consola. El cartucho, protagonizado por **Wayne Gretzky**, busca el espectáculo tanto visual como en la concepción del juego. Por lo que respecta al desarrollo del juego, la concepción arcade impregna el programa desde un primer momento. El aperitivo está servido.

M.K. TRILOGY

Tal y como **Williams** prometió, MK TRILOGY salió a la venta poco despues de la aparicion de ***N64*** en **USA**. Al parecer los programadores de **Williams** estaban bastante mas ocupados perfeccionando la version ***PlayStation*** que investigando en el *hardware* de ***N64***, puesto que a primera vista, el juego parece de ***SNES*** en vez de una version de 64 *bits*. 28 personajes seleccionables, los típicos *friendships, fatalities, babalities, brutalities*, etc., diversos trucos muy al estilo MK2 y alguna que otra sorpresa exclusiva.





■ **COMPAÑIA: Williams (Midway)**
■ **64 MEGAS**
■ **APARICION: Sin determinar** ■ **PRECIO: Sin determinar**





PRESENTE Y FUTURO



LANZAMIENTOS AMERICANOS

26/09/96	Super Mario 64 (Nintendo)
26/09/96	Pilotwings 64 (Nintendo)
05/11/96	Wave Race 64 (Nintendo)
13/11/96	Mortal Kombat Trilogy (Midway)
14/11/96	Wayne Greztky´s 3D Hockey (Midway)
25/11/96	Killer Instinct Gold (Nintendo)
03/12/96	Cruis´n USA (Nintendo)
03/12/96	Shadows of the Empire (Nintendo)
01/15/97	NBA Hangtime (Midway)



LANZAMIENTOS JAPONESES

23/06/96	Super Mario 64 (Nintendo)
23/06/96	Pilotwings 64 (Nintendo)
23/06/96	Habu Shogi (Seta)
27/09/96	Wave Race 64 (Nintendo)
22/11/96	Wonder Project J2 (Enix)
29/11/96	St. Andrews Golf (Seta)
14/12/96	Mario Kart 64 (Nintendo)
20/12/96	J-League Perfect Striker (Konami)
23/12/96	King of Pro Baseball (Imagineer)
27/12/96	Mahjong Master (Konami)



LANZAMIENTOS EUROPEOS

10/03/97	Super Mario 64 (Nintendo)
10/03/97	Pilotwings 64 (Nintendo)
Marzo/97	Turok (Acclaim)
Marzo/97	I.S.S. DeLuxe (Konami)
Abril/97	Shadows of the Empire (Nintendo)
Mayo/97	Wave Race 64 (Nintendo)
Junio/97	Killer Instinct Gold (Nintendo)
Julio/97	Super Mario Kart 64 (Nintendo)

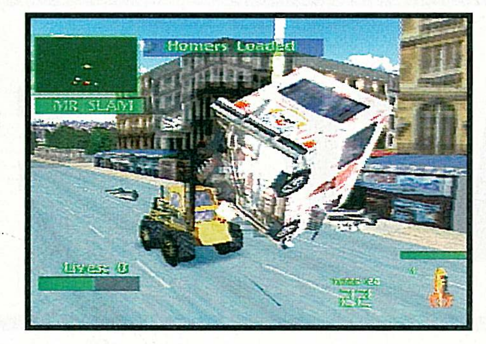


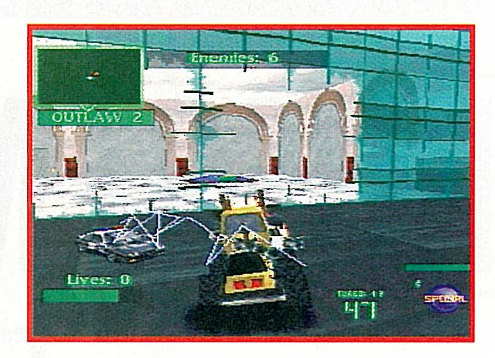
LOS 24 JUEGOS MÁS ESPERADOS DE NINTENDO 64

Goemon 5	(Konami)	D.K. Country 64	(Nintendo)
Doom 64	(Williams)	Duke Nukem 3D	(GTI)
Starfox 64	(Nintendo)	Trouble Makers	(Enix)
Rev Limit	(Seta)	Super Mario RPG 2	(Nintendo)
Golden Eye	(Nintendo)	Dual Heroes	(Hudson)
Bomberman 64	(Hudson)	Doraemon	(Epoch)
Yoshi´s Island 64	(Nintendo)	Top Gear Rally	(Kemco)
F-Zero 64	(Nintendo)	Mission: Impossible	(Ocean)
Earthbound 64	(Nintendo)	FIFA Soccer'97	(EA)
Kirby´s Air Ride	(Nintendo)	Creator	(Nintendo)
Blast Corps	(Nintendo)	Jungle Emperor Leo	(Nintendo)
Zelda 64	(Nintendo)	Castlevania 64	(Konami)

EL MUNDO POR MONT

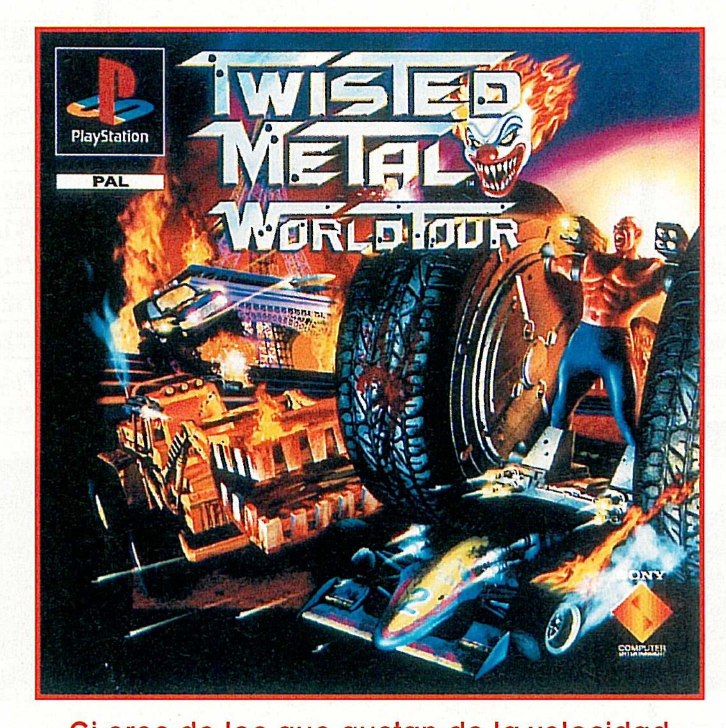




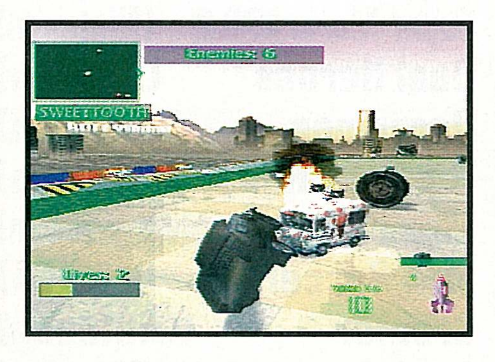


La primera parte de este juego dejó un buen sabor de boca entre los aficionados a la velocidad, la acción y el disparo fácil. Pese a algunas pequeñas carencias técnicas, TWISTED METAL atesoraba una gran jugabilidad, abundantes escenarios de unas dimensiones considerables, un planteamiento divertido, un ritmo tremendo y un modo para dos jugadores capaz de hacernos enloquecer. Sobre esa poderosa base está edificado **TWISTED METAL 2**, pero el programa posee unas cualidades que superan claramente a su antecesor sobre todo en un apartado: el gráfico. Los nuevos escenarios son mucho más espectaculares, vistosos, sorprendentes y, sobre todo, mucho más movidos y variados en sus recorridos y desniveles. Aunque hay algunos que pertenecen al campo de la imaginación de los programadores, otros, como **París**, son una pequeña y cómica paródia de las calles de la capital francesa con la **Torre Eiffel** incluida. Este nuevo diseño gráfico se ve acompañado por unos movimientos más fluidos y una velocidad perfecta para seguir la acción, aunque en algunos momentos sea inevitable que perdamos el norte por los impactos de los enemigos. La utilización de las texturas, que en la primera parte no era nada del otro mundo, aquí tiene un aspecto mucho más notable, y aunque aún se deforman un poco las paredes y los escenarios, la verdad es que todo brilla a gran altura.

Una de las principales novedades, y quizá la más intere-



Si eres de los que gustan de la velocidad desenfrenada, la conducción temeraria y la acción con mucha artillería pesada, TWISTED METAL 2 puede ser el juego que estabas esperando para comenzar el año a todo trapo.

























ARCADE

los angeles



UN ESCENARIO DE GRANDES DIMENSIONES Y CON ZONAS LLENAS DE TRAMPAS, DONDE LAS EMBOSCADAS Y ENCERRONAS NOS QUITARAN UNAS CUANTAS VIDAS.




amazonia



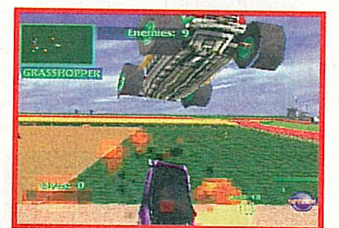
EN ESTE CLARO EN PLENA JUNGLA ENCONTRAREIS RASTROS DE UNA CULTURA PREHISTORICA Y NO POCA LAVA. ESTA REPLETO DE PASAJES OCULTOS LLENOS DE ITEMS.




holanda



EL PAIS DE LOS TULIPANES Y OTRAS MARGARINAS, NOS ESPERA CON LOS BRAZOS ABIERTOS. ESTE PASEO POR EL CAMPO SERA DE TODO MENOS ROMANTICO.

hong kong



EN LA CIUDAD DE LOS GRANDES NEGOCIOS Y OFERTAS, TU SERAS EL ARTICULO MAS INTERESANTE. EN ESTE ENORME LABERINTO NO ENCONTAREIS NINGUNA GANGA.











antártida

TRANQUILOS QUE AQUI NO VAIS A PASAR FRIO. NUESTROS ENEMIGOS, SUELOS QUE SE DERRUMBAN Y OTRAS MENUDENCIAS SE ENCARGARAN DE QUE NO PAREMOS.





moscú



EN ESTE CIRCO, EL OSO CON LA PANDERETA QUE ENTETENDRA A LA CONCURRENCIA SERAS TU Y TU COCHE. AQUI SABREIS QUE LA GUERRA FRIA NUNCA TERMINO.





enemigos

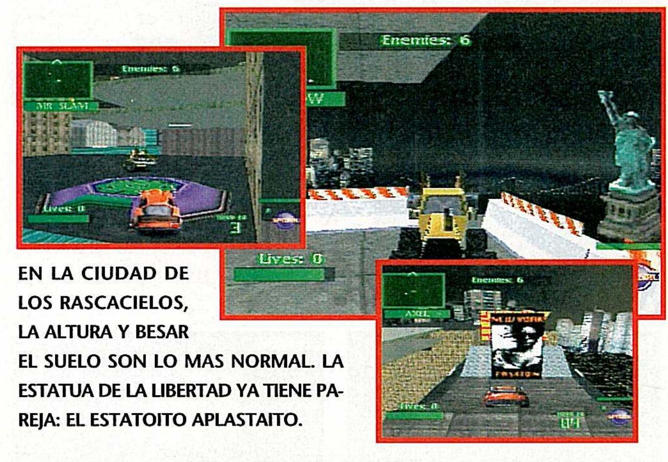






mapa

nueva york



EN LA CIUDAD DE LOS RASCACIELOS, LA ALTURA Y BESAR EL SUELO SON LO MAS NORMAL. LA ESTATUA DE LA LIBERTAD YA TIENE PAREJA: EL ESTATOITO APLASTAITO.





parís



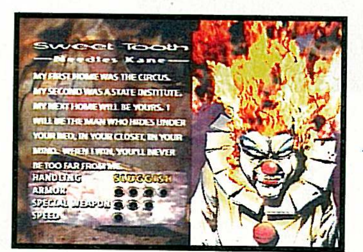
DESDE QUE VISITARON **PARIS** LOS FUTUROS SEÑORES DE MONTON, SUS CALLES SON UN PEQUEÑO INFIERNO EN EL QUE EL ARTE HA PASADO A UN SEGUNDO PLANO.



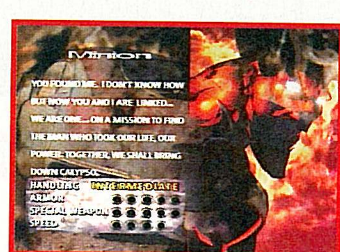




coches secretos



DOS VIEJOS CONOCIDOS ESTAN OCULTOS EN ESTA VERSION. EN NUESTRA SECCION DE TRUCOS PODREIS SABER COMO SACARLOS A LA LUZ. AMBOS SON DOS MAQUINAS DE MATAR.







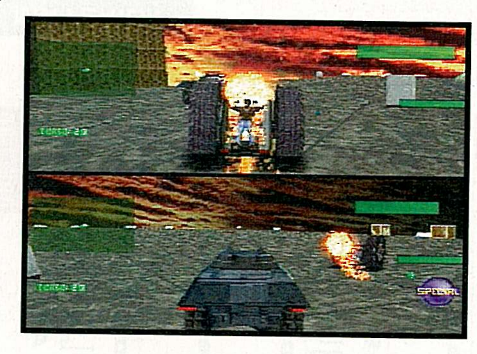
sante para el usuario, es la incorporación de nuevos modos de juego tanto en individual como en dos jugadores simultáneos. La novedad en un solo jugador está en el *Challenge*, una especie de liga en la que podemos seleccionar tanto a nuestros rivales como al escenario, y en el que la mecánica de juego sigue siendo la de la supervivencia final. En dos jugadores simultáneos la oferta se completa con un modo *versus* y un mano a mano contra la máquina. Con el clásico sistema de pantalla partida, cuenta con la misma velocidad, idéntica calidad gráfica que la opción individual y los mismos escenarios aunque, por medio de trucos, podremos acceder a tres circuitos más (entre ellos uno del JET RAIDER).

En lo que se refiere a la jugabilidad, **TWISTED METAL 2** es un juego con mucha acción, un ritmo fuerte y una dificultad bastante bien programada que requiere tanta habilidad como inteligencia. Resumiendo, **TWISTED METAL 2** es una inspirada continuación que toma lo mejor de su antecesor aportando una superior calidad técnica, unos escenarios más variados y un desarrollo mucho más atractivo.

DE LUCAR

dos jugadores







UN MODO QUE HARA LAS DELICIAS DE TODOS. ADEMAS DE MUCHA CALIDAD, TIENE VARIOS ESCENARIOS OCULTOS. LOS INTERESADOS, SE PASEN POR LOS TRUCOS DEL AMIGO R. DREAMER.





SINGLETRACK

SINGLETRACK

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	8
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 93
Los vehículos incorporados son un auténtico alucine y los nuevos escenarios mucho más espectaculares y divertidos en su diseño.

MUSICA 75
Sólo encontraremos las melodías de los menús y poco más. Las que hay, cañeras y muy guitarreras, le pegan al juego como anillo al dedo.

SONIDO FX 90
Este apartado sí cumple todas las espectativas, y resulta espectacular la variedad y originalidad de algunos de los efectos incluidos.

JUGABILIDAD 92
Las mejoras técnicas, los nuevos escenarios y los nuevos modos de juego para uno y dos jugadores, hacen de TWISTED METAL 2 trepidante y divertidísimo.

92 GLOBAL
Si os gustó la primera entrega, TWISTED METAL 2 os hará disfrutar el doble. Más movido y manejable, más variado, bastante más espectacular y con unos modos de juego que aseguran muchas horas de entretenimiento y diversión. La dificultad está muy bien ajustada y en el nivel medio ya es de cierta consideración.

+ El escenario de París y los niveles secretos en dos jugadores.

− Algunos pequeños momentos de confusión al recibir los impactos.

PLAYSTATION 10

1 TEKKEN 2 =
Beat'em-up ◆ Namco
Muy poco movimiento en los primeros puestos de la lista, lo que consideramos un fiel reflejo de la tranquilidad típica de estas fechas.



2 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

3 WIPE OUT 2097 =
Conducción ◆ Psygnosis

4 CRASH BANDICOOT =
Plataformas 3D ◆ Sony

5 TOBAL NO.1 ↑
Beat'em-up ◆ Sony / Squaresoft

6 DESTRUCTION DERBY 2 ↑
Conducción ◆ Psygnosis

7 BROKEN SWORD NOVEDAD
Aventura ◆ Sony / Revolution

8 TOMB RAIDER =
Plataformas 3D ◆ Core Design

9 JUNGLA DE CRISTAL ↓
Arcade ◆ Electronic Arts

10 TWISTED METAL 2 NOVEDAD
Shoot'em up ◆ SingleTrac

SATURN 10

1 TOMB RIDER =
Plataformas 3D ◆ Sega
Lara sigue en lo más alto gracias a un buen par de razones. Una, porque es el mejor juego. Y dos, porque tiene unas agarraderas impresionantes.

2 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega

3 DRAGON BALL Z LEGENDS =
Beat'em-up ◆ Sega/Bandai

4 VIRTUA COP 2 =

EL MEJOR FUTBOL

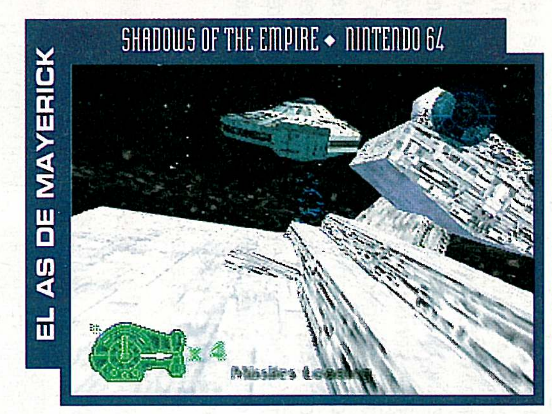


PERFECT STRIKER ◆ NINTENDO 64

EL MEJOR BEAT'EM UP

SOUL BLADE ◆ PLAYSTATION

EL AS DE MAYERICK



SHADOWS OF THE EMPIRE ◆ NINTENDO 64

GAME BOY 5

1 DONKEY KONG LAND 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

2 MONSTER MAX NOVEDAD
Filmation ◆ Titus / Rare

3 DONKEY KONG LAND ↓
Plataformas ◆ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS´95 ↓
Beat´em-up ◆ SNK

5 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

GAME GEAR 5

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

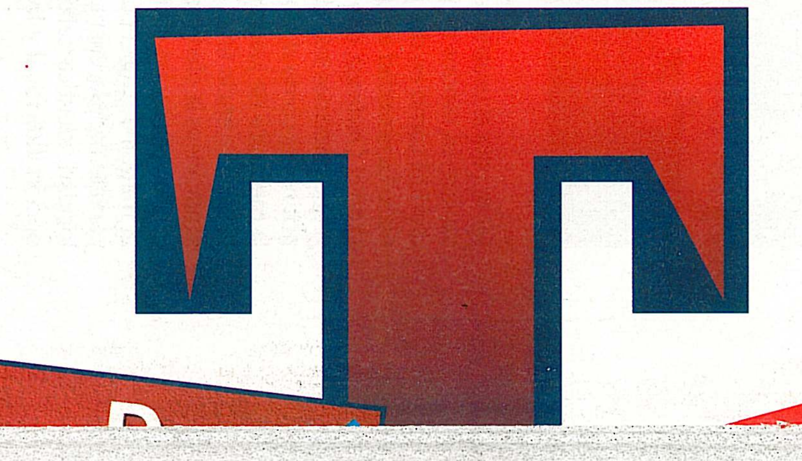
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 JOHN MADDEN 96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 TINTIN EN EL TIBET ↑
Plataformas ◆ Infogrames

5 TAIL'S ADVENTURES ↓
Plataformas ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



1 TOP

Shoot'em-up ◆ Sega

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↑
Beat'em-up ◆ Capcom

6 SEGA AGES NOVEDAD
Clásicos ◆ Sega

7 DAYTONA C.C.E. ↓
Conducción ◆ Sega

8 BOMBERMAN =
Arcade ◆ Hudson Soft

9 WORLD WIDE SOCCER 97 ↓
Deportivo ◆ Capcom

10 SONIC 3 NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Sega



TOP

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
O mucho nos equivocamos, o SUPER MW 2 se va a mantener en lo más alto de este Top 10 durante una cantidad casi indecente de tiempo.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

4 I.S.S. SOCCER DELUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

5 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

6 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

7 WINTER GOLD =
Deportivo ◆ Nintendo

8 SECRET OF EVERMORE =
Action RPG ◆ Square

9 KIRBY'S DREAM COURSE ↑
Arcade ◆ Nintendo / Hal

10 REALM NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Titus

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ◆ Sega
Un mes sin novedades en el Top 10 de *Mega Drive* permite que SONIC 3D se mantenga a mucha distancia de sus más inmediatos perseguidores.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

4 DISNEY COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

5 SEGA COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD ↑
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE ↓
Beat'em-up ◆ Sega

8 VECTORMAN ↑
Shoot´em-up ◆ Sega

9 MICROMACHINES 96 ↓
Conducción ◆ Codemasters

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

2 KING OF FIGHTERS´96 NOVEDAD
Beat´em-up ◆ SNK

3 PULSTAR ↓
Shoot´em-up ◆ SNK

4 FATAL FURY REAL BOUT ↓
Beat´em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG ↓
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

5 CD-i

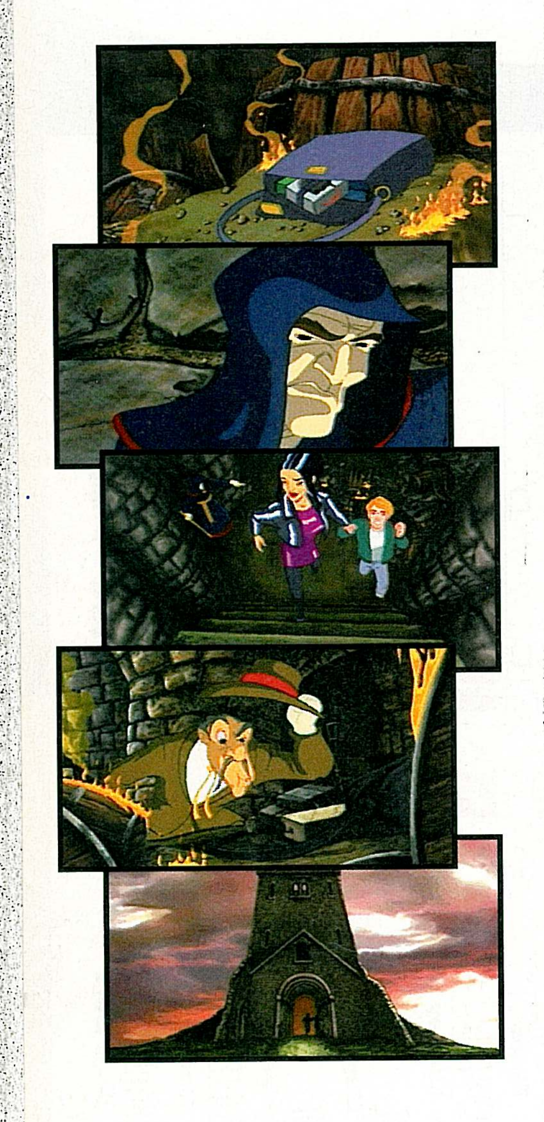
1 LUCKY LUKE =
Shoot´em-up ◆ The Vision Factory

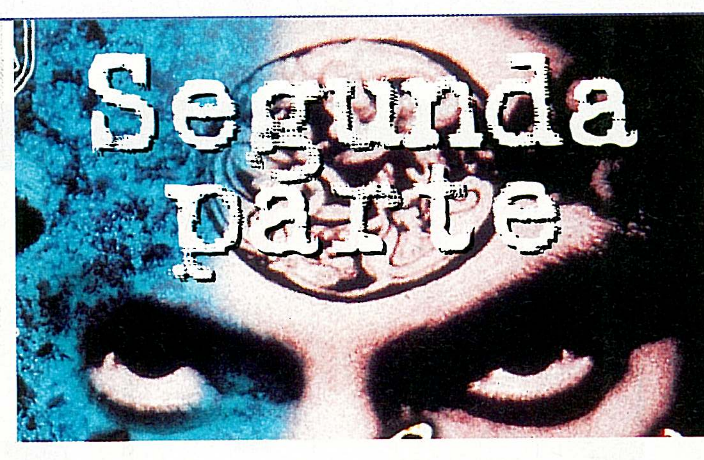
2 ZELDA´S ADVENTURE =
Aventura ◆ Philips

3 THE APPRENTICE =
Plataformas ◆ The Vision Factory

4 LOST EDEN =
Aventura ◆ Cryo

5 BURN: CYCLE =
Aventura ◆ Philips



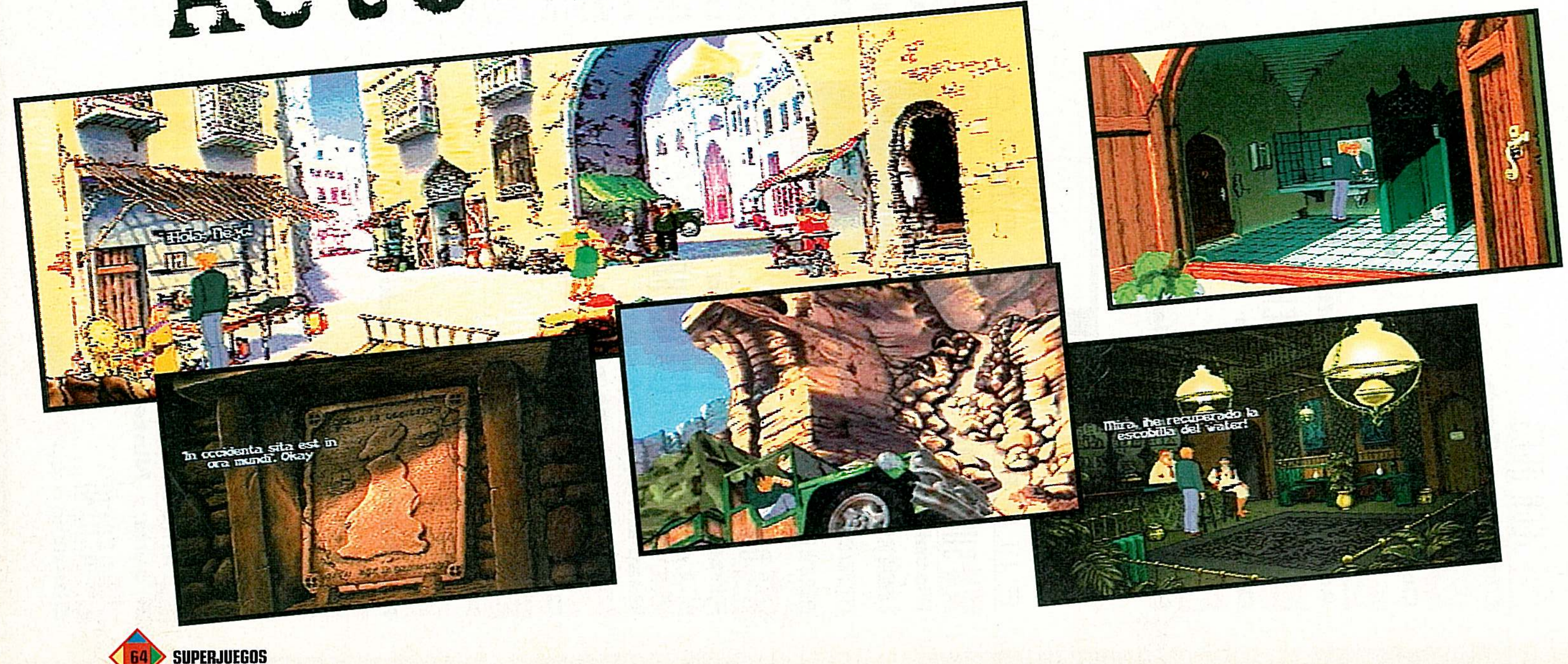


Broken Sword
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

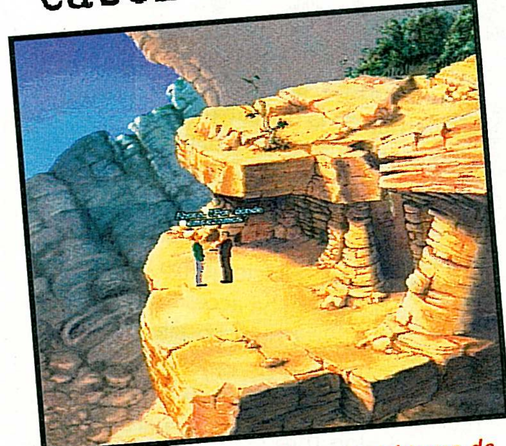


Recorde entonces la palabra que aparecio al colocar la gema sobre el tripode en las catacumbas de Montfaucon: MARIB. Nico me conto que este era el nombre de una ciudad de Siria, por lo que me dirigi a ese lugar de inmediato.

Acto sexto: Siria



Colina de la cabeza de toro

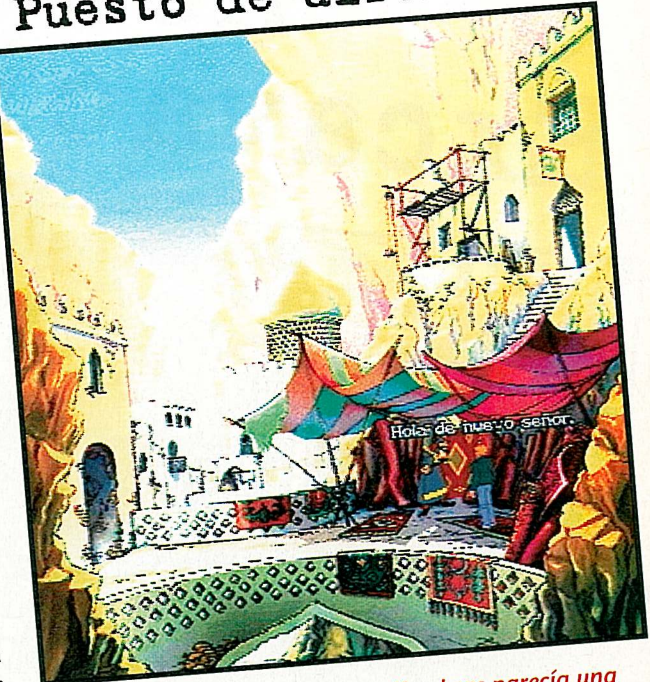


Con la ayuda de una rama y del trozo de toalla que me había sobrado tras la reparación del taxi de Ultar, bajé a la entrada de la cueva. Dentro encontré a Klausner muerto (al que le birlé una lente), un extraño manuscrito y una imágen de Baphomet. Por desgracia, Khan estaba allí.



Nada más aterrizar me dirigí al puesto de alfombras. El dueño de éste me dejó pasar a una especie de club en el que un tal Ultar reconoció al hombre de la fotografía que Nico había tomado. Por lo visto, Khan había estado preguntando por mí el día anterior, comentando algo sobre la colina de la Cabeza de Toro, lugar al que Ultar se ofreció a llevarme a cambio de 50 dólares. Intenté entrar entonces en el cuarto de baño, pero el dueño lo había cerrado con llave hasta que se recuperase la escobilla que alguien había robado. Bajé de nuevo al mercadillo y observé que el vendedor de pinchos morunos utilizaba dicha escobilla para cocinar éstos. Se lo comenté a Nejo (el chaval del mercadillo), que me ayudó a recuperarlo a cambio de la pelota que llevaba. Ya con la escobilla pude entrar al servicio, donde robé la cadena del water y la toalla. Los 50 dólares los conseguí vendiendo a los americanos del mercadillo la estatuilla que había en el puesto de Nejo. Ya lo tenía todo para que Ultar me llevase a la colina de la Cabeza de Toro.

Puesto de alfombras



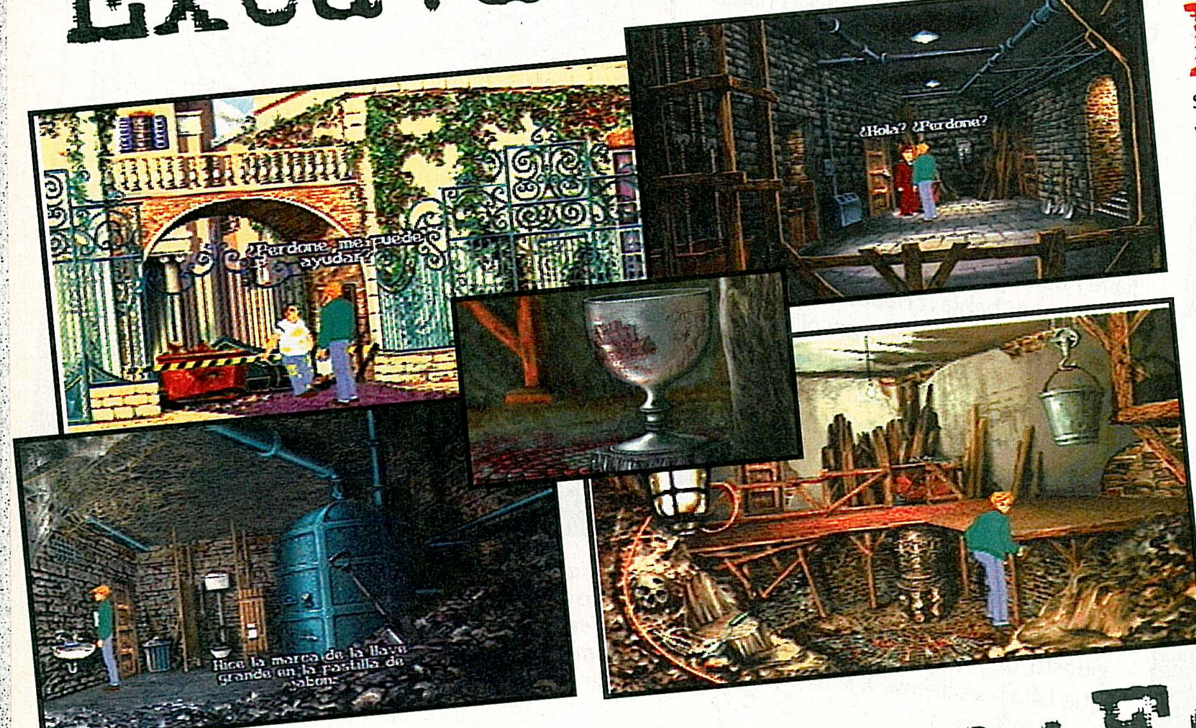
Aunque el dueño del puesto de alfombras parecía una persona bastante corta de mente, sí tuvo la suficiente lucidez como para dejarme pasar al club que se mencionaba en la caja de cerillas que Khan había perdido en las cloacas de París. Sería una casualidad, pero esto me abrió muchas puertas.

Acto septimo: La Catedral

Quién me iba a decir que el famoso zumbador me iba a salvar de una muerte segura ante Khan (aunque mi «sinceridad» y mi «hombría» también aportaron algo). Ya a salvo en **París** me encaminé a la catedral de **Montfaucon**. Allí le entregué al sacerdote el cáliz que encontramos en el panteón de la familia Vasconcellos. Este me indicó que la inscripción se correspondía con la de una de las tumbas que había en el interior de la catedral. ¡¡No lo podía creer!!, el último caballero templario de la familia Vasconcellos estaba enterrado en **París**. Mientras el sacerdote sacaba brillo al cáliz, me dediqué a curiosear por el interior de la catedral, donde hallé una estatua en la que encajaba perfectamente la lente que le «robé» a Klausner en **Siria**. Lo que ví me dejó atónito.



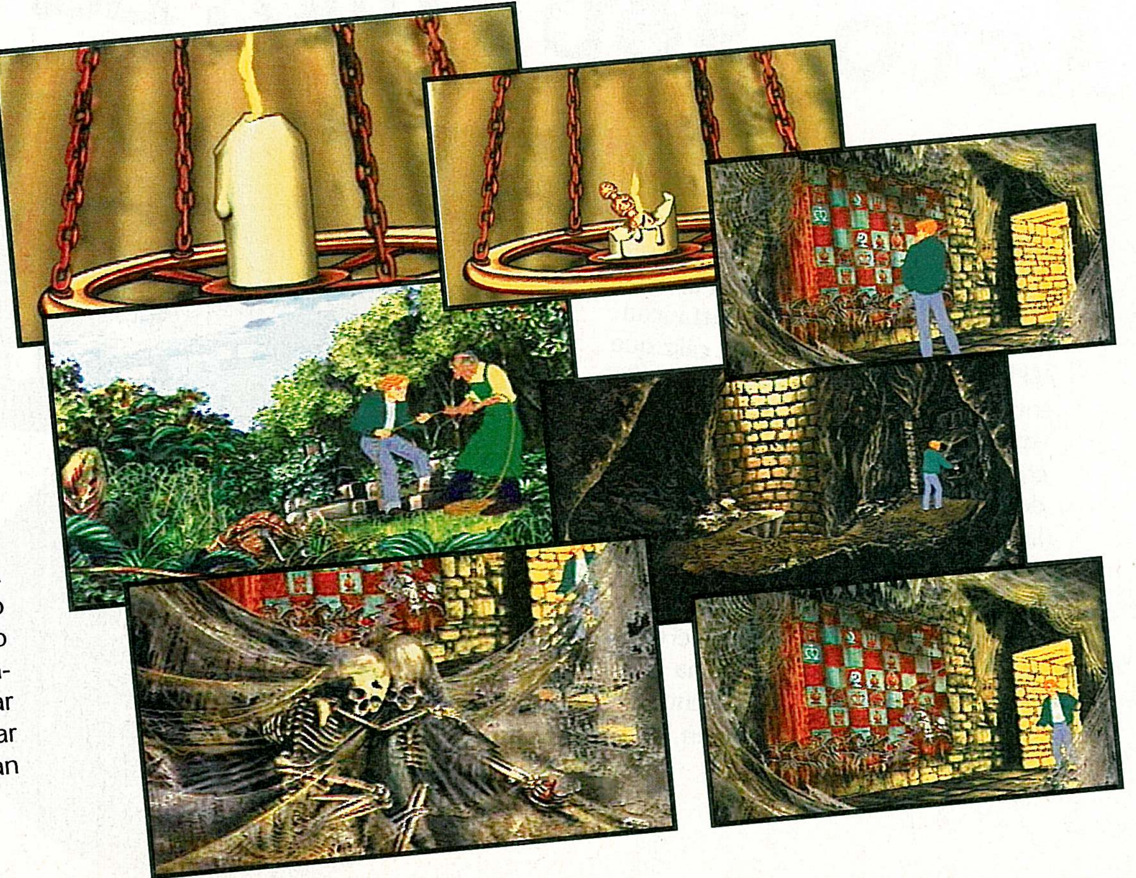
Acto octavo: Excavación de Nerval



En el museo, Lobineau me contó la historia de la estatua de Baphomet, así como que ésta había sido desenterrada hace poco en el instituto Nerval de **París**, al que me encaminé de inmediato. Una vez allí, le pedí al encargado las llaves del servicio, junto a las cuales estaba la que daba acceso a la sala de las excavaciones. Con la pastilla de jabón, el yeso y un poco de ingenio, conseguí realizar una mala copia de la llave. Esta se tornó algo más realista cuando la introduje en el bote de pintura que tenía el obrero de la entrada del instituto (el teléfono y Nico me ayudaron a deshacerme de éste). Aún así, se notaba al tacto que era falsa. Enfriar un poco el ambiente y, de nuevo, Nico, evitaron que se descubriese el plagio. Ya en la excavación, el cáliz me desveló la última clave...

Acto noveno: España

Antes de proseguir mi camino, tenía una deuda que saldar en **España** con la familia Vasconcellos. A mi llegada le comenté a la duquesa que Don Carlos, el último templario de la familia, estaba enterrado en la catedral de Montfaucon, en **París**. Hice hincapié en unas citas a la biblia que aparecían sobre su tumba. Me dirigí al panteón a por la Biblia, de donde también tomé prestado un espejo. Me fijé entonces en el inmenso candelabro que colgaba del techo. Un presentimiento me impulsó a cerrar la ventana y prender la llama del mismo (el tejido pringado que guardaba me fue muy útil). Al derretirse, descubrí una pequeña estatua de piedra que mostré a la condesa. La lectura de las citas nos llevó a pensar que en la finca existía un pozo oculto que López (y una rama de avellano) me ayudó a encontrar. Trás utilizar el espejo y la estatuilla, pude encontrar los cadáveres de los niños que se creían muertos a manos de la inquisición.



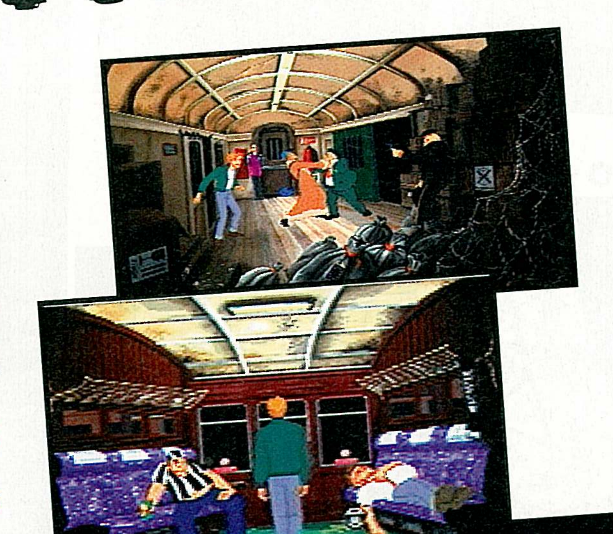


Acto decimo: El tren

El viaje a **Escocia** fue más ajetreado de lo que podía imaginar. Tras declararme a Nico y comprobar que ella se derretía por mis huesos, me fui a dar una vuelta por el tren. Entonces ví a Guido el matón en uno de los vagones. Todo parecía muy sospechoso. Pero lo más terrible es que al volver, Nico había desaparecido. Conseguí llegar al techo del tren a través de la ventanilla del compartimento contiguo. De ahí fuí al vagón de carga, donde me encontré con Nico, Guido, Eklund y, cómo no, Khan. Sólo tenía dos opciones: morir o cumplir mi sueño de activar el freno de un tren...



Tras toda una aventura con Nico, me resultaba muy difícil comentarle lo que ya todos sabíamos. Por lo menos me evitó el mal trago de declararme delante de aquella vieja tan despreciable, aunque la felicidad duró muy poco....





Acto decimoprimero: Escocia

Lógicamente, decidí cumplir mi sueño. Ello me salvó la vida, pero también me sirvió para comprobar que Khan, a pesar de todo, estaba en el mismo bando que yo. Ya en **Escocia**, llegamos a la derruida iglesia de **Bannockburn**. Busqué entre los escombros, donde encontré, además de algún que otro objeto inútil, un pequeño engranaje. Del mecanismo que había al lado arranqué una manivela y otro engranaje más. Todo ello lo coloqué en la estatua que había al lado de la puerta que nos impedía el paso al interior, lo que permitió su apertura. Dentro se estaba celebrando la ceremonia de armado de la espada rota. Trás observarla fuimos descubiertos, pero gracias a mi sangre fría y al explosivo que Khan nos había entregado antes de morir, Nico y yo pudimos salvar la vida... y quizás la de muchos inocentes.

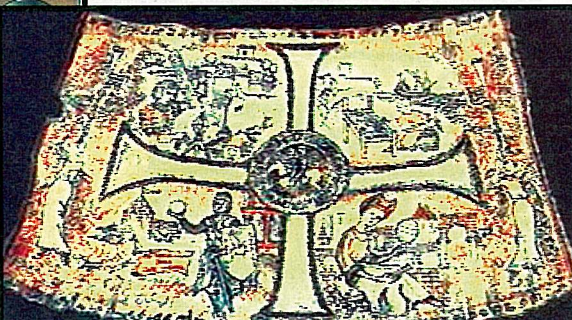




Apartamento de Nico



Manuscrito



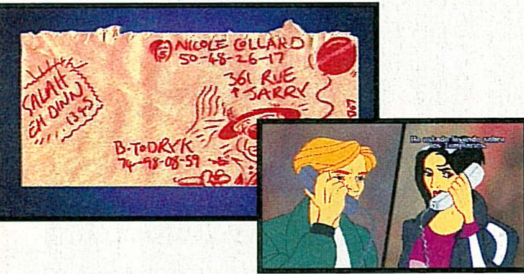
Muertes







Telefono



Las inolvidables aventuras gráficas que **Sierra** y **Lucas Arts** pusieron de moda, han servido como guía maestra para la gente de **Revolution**, que nos brinda la mejor aventura gráfica para ***PlayStation*** y, por extensión, uno de los mejores juegos de que dispone actualmente esta consola. En **BROKEN SWORD** no se han escatimado recursos humanos para conseguir un producto de máxima calidad. Un guión estupendo, impresionantes animaciones, *intros* que nada tienen que envidiar a las mejores películas de **Disney** y una música, firmada por **Barrinton Phelong**, digna de la mejor de las películas (sólo le habría faltado grabar la banda sonora con una orquesta de verdad). A este juego sólo podemos echarle en cara que se ralentice en determinadas estancias (sobre todo en el mercadillo de **Siria**), aunque es algo perfectamente lógico si tenemos encuenta la escasa memoria *RAM* de que dispone ***PlayStation*** (el *CD-ROM* de doble velocidad también tiene parte de responsabilidad). ¡¡Y CON TEXTOS Y VOCES TRADUCIDOS AL CASTELLANO!!

J.C.MAYERICK



Broken Sword
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

VIRGIN ENTERTAINMENT	
REVOLUTION SOFTWARE	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	11 ACTOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	M. CARD (1 BLOQUE)

GRAFICOS 95
Los escenarios son variados y numerosos, las animaciones inmejorables y las intros sencillamente impactantes. ¡¡Y encima el colorido es soberbio!!

MUSICA 93
De lo mejorcito que hemos escuchado. El tema central es sencillamente genial, y la versión que de ésta se realiza en la apertura es una auténtica maravilla.

SONIDO FX 91
Las voces y los acentos son muy buenos, aunque el doblaje del protagonista es el peor de todos. Falta un poco de ambiente en algunos escenarios.

JUGABILIDAD 95
El argumento es genial, y el hecho de que los textos y las voces estén traducidos al castellano, permite que BROKEN SWORD pueda ser jugado por todos.

93 GLOBAL
Después de haber jugado hasta la saciedad con este BROKEN SWORD, os puedo afirmar que esta es, posiblemente, una de las cinco mejores aventuras gráficas de la historia. Os puedo asegurar que llevar a buen puerto este proyecto en PlayStation tiene mucho más mérito del que se le pueda suponer en un principio.

\+ Todo en él a nivel técnico es prácticamente perfecto, pero debemos destacar gráficos y argumento.
− Sólo el continuo acceso al lector CD (que ralentiza el juego) oscurece un tanto este genial título.



CONCURSO DISRUPTOR



Virgin, Interplay y Super Juegos os ofrecen la oportunidad de conseguir 20 DISRUPTOR como primer premio y 7 tazas con el logo del juego, junto a 7 demos del mismo como segundo premio. Contesta las tres preguntas y envía tu cupón con las respuestas (no se admitirán fotocopias) antes del 15 de Marzo a: Ediciones Reunidas S. A., C/ O'donnell 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DISRUPTOR".

1- ¿CUANTAS FASES PODEMOS ENCONTRAR EN EL JUEGO?

2- ¿QUÉ COMPAÑIA HA PROGRAMADO DISRUPTOR?

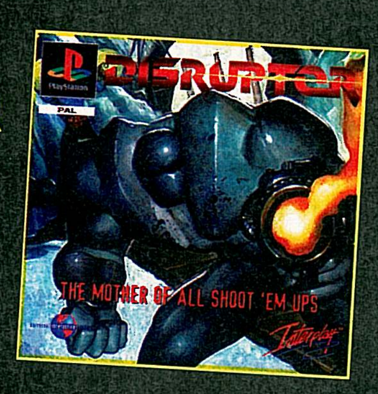
3- ¿CUANTAS CONTINUACIONES HAY EN DISRUPTOR?



20 JUEGOS DISRUPTOR



7 DEMOS
7 TAZAS



NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DOMICILIO ____ POBLACIÓN ____

PROVINCIA ____ CP ____ TELF ____

RESPUETAS



1- ____

2- ____

3- ____



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

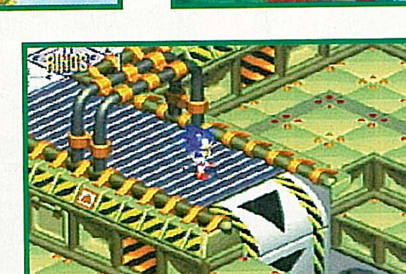
Una ensalada de nombres extraños rondan por mi cabeza... SONIC BLAST, SONIC X-TREME, SONIC 3D, SONIC... ¿Me puede decir alguien cuál de éstos es el que saldrá en Saturn? En estas paginas tendrás tu respuesta.













GREEN GROOVE

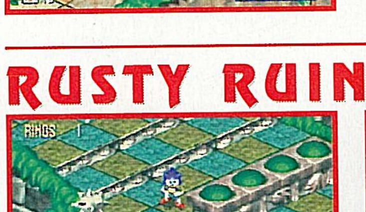




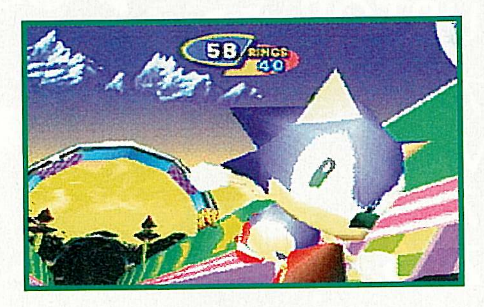
Después de anular la producción de SONIC X-TREME, según dicen las malas lenguas porque era pésimo, **Sega** se ha dado prisa para que su mascota azul protagonizara la primera aventura en su consola mimada, y para ello han decidido encargar a **Traveller´s Tales** una conversión rápida de ese gran juego llamado **SONIC 3D** para *Saturn*. Con este comentario os avisamos de que no encontraréis nada, o casi nada nuevo



RUSTY RUIN





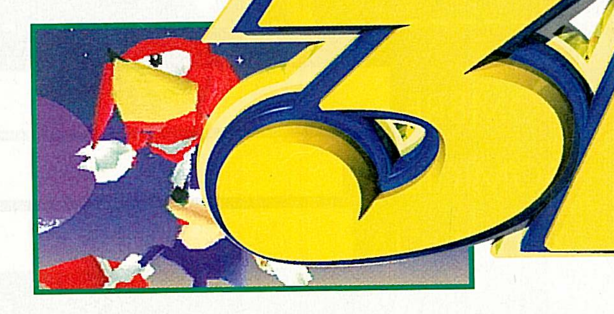


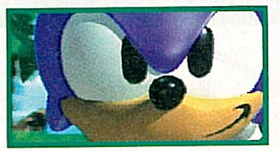














SONIC 3D

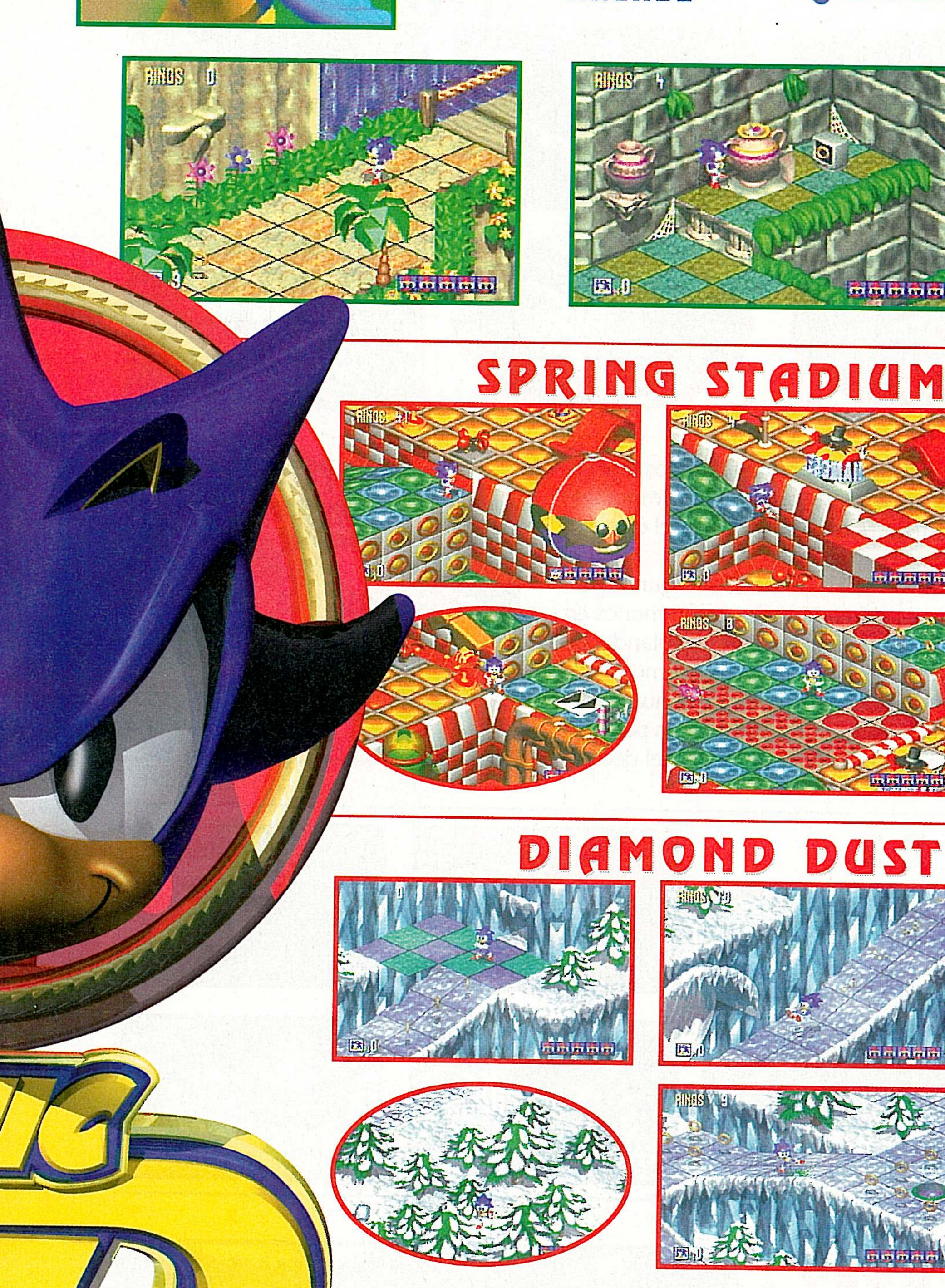
EL COMPLOT D



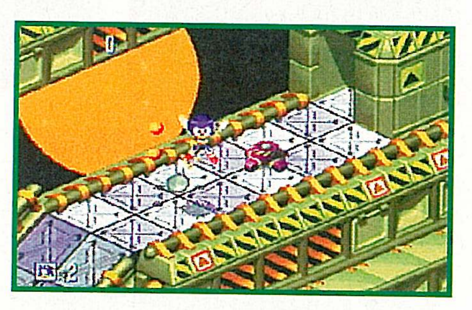




ARCADE

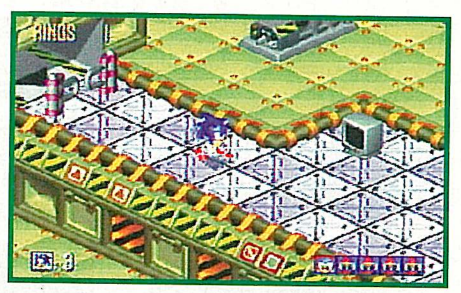






en este título que no estuviera en ***Mega Drive***, y por eso mismo aquí nos limitaremos a daros las diferencias entre las dos versiones, diferencias, por otra parte, que podréis comprobar personalmente si tenéis el número 55 de nuestra querida revista a mano. El primer aspecto que encontramos intacto es el desarrollo de las fases y la jugabilidad, aunque aquí sera bastante más sencillo manejar a Sonic si disponemos del *Analòg Pad*, con el que tendremos un control mucho más preciso del personaje. Las fases también son









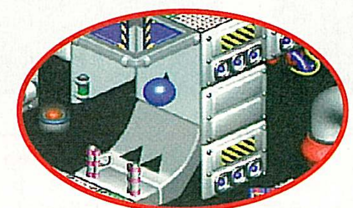
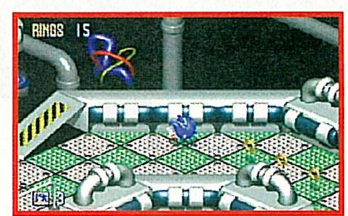
VOLCANO VALLEY



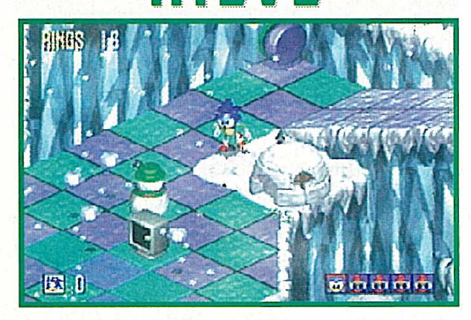



GENE GADGET



NIEVE



las mismas, y el mapeado y los enemigos igualmente, aunque hay importantes mejoras gráficas en ellas y el colorido es una clara muestra de ello.
También se le han añadido algunos personajes animados, tales como monos en las palmeras, topos, etc. Hablando de mejoras gráficas, os destacaremos algunos efectos como la nieve, el humo o el movimiento balanceante de los puentes, que contribuyen a enriquecer el decora-

BONUS



BOSSES



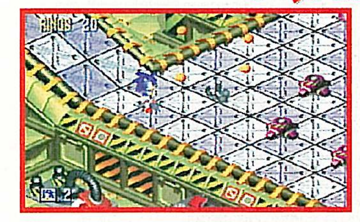


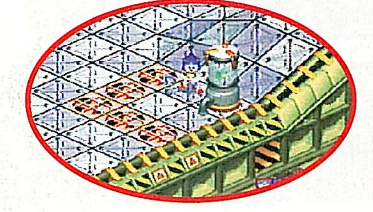
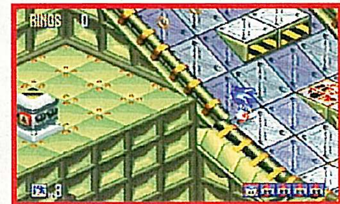


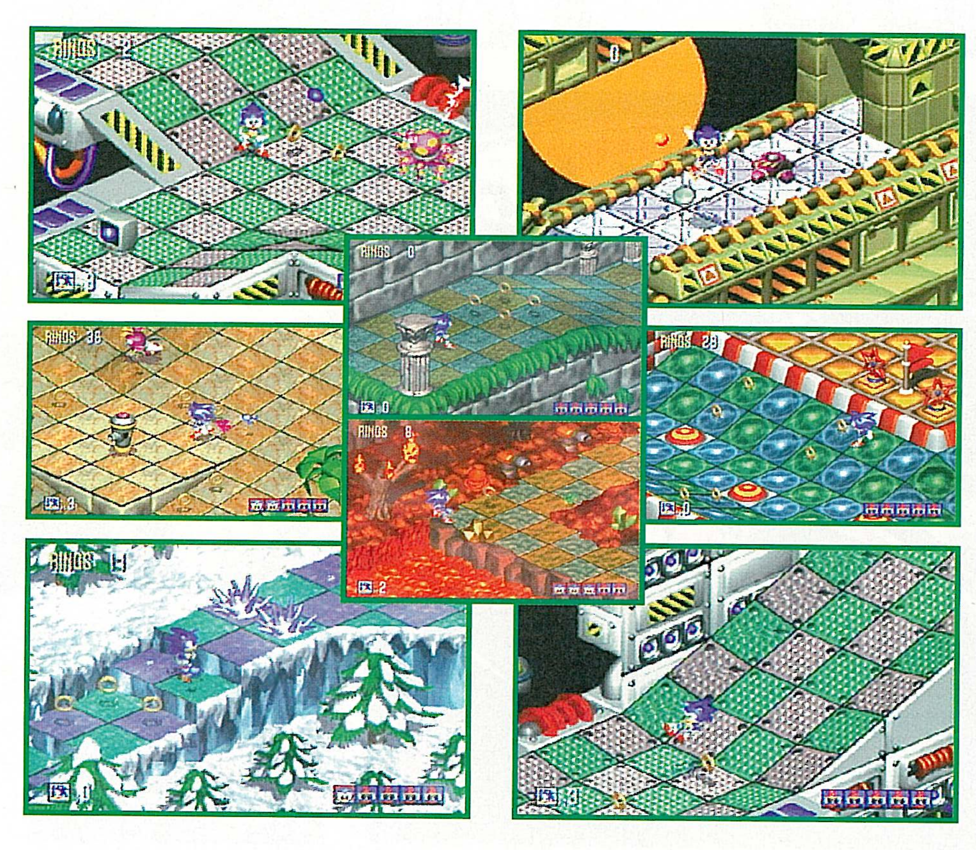



BOSSES

PANIC PUPPET



FINAL



La calidad de la intro, a pesar de su corta longitud, queda plasmada en estas pantallas.







do. Las músicas, como era de esperar han mejorado, incluyendo algunas melodías soberbias como la del final del juego, y otras que recuerdan al estilo de los dibujos animados. Pero la mayor innovacion, sin ninguna duda, es la fase de *bonus*, desarrollada por completo en 3D utilizando *Texture Mapping*, que constituye la parte más entretenida del juego. En resumen, estamos ante una version ampliada del original, que constituye por sí solo un buen juego, aunque algo flojo para un Sonic. Recomendada especialmente para la legión de fans irremediables del erizo azul.

THE PUNISHER



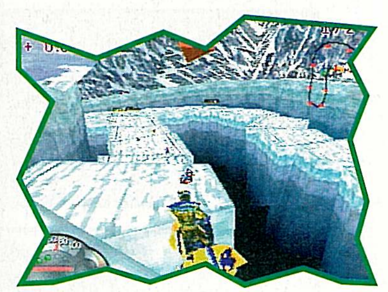


A TODO TRAPO CON MI BULTACO

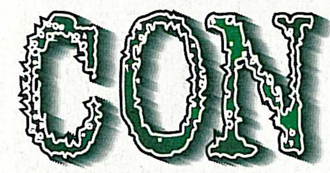
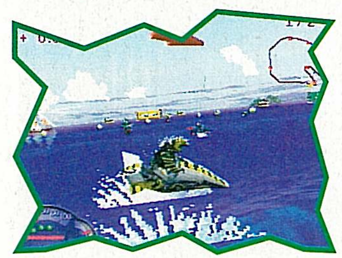
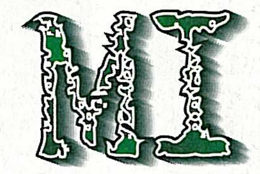
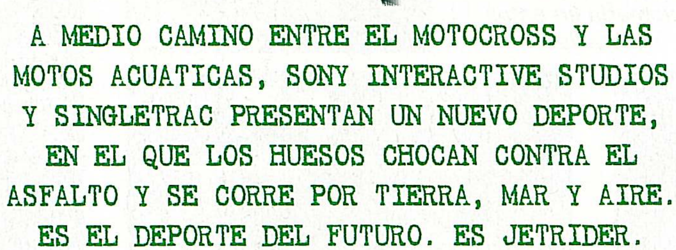








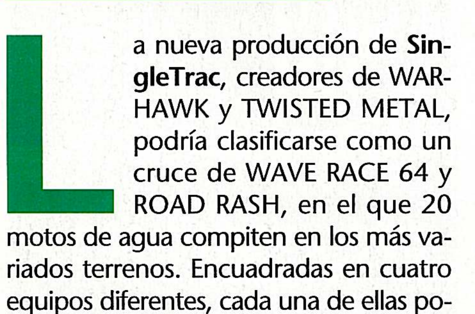

A MEDIO CAMINO ENTRE EL MOTOCROSS Y LAS MOTOS ACUATICAS, SONY INTERACTIVE STUDIOS Y SINGLETRAC PRESENTAN UN NUEVO DEPORTE, EN EL QUE LOS HUESOS CHOCAN CONTRA EL ASFALTO Y SE CORRE POR TIERRA, MAR Y AIRE. ES EL DEPORTE DEL FUTURO. ES JETRIDER.





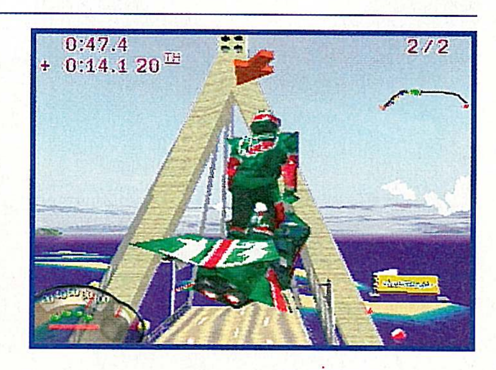
La nueva producción de **SingleTrac**, creadores de WARHAWK y TWISTED METAL, podría clasificarse como un cruce de WAVE RACE 64 y ROAD RASH, en el que 20 motos de agua compiten en los más variados terrenos. Encuadradas en cuatro equipos diferentes, cada una de ellas posee diferentes características según la moto y quien la conduce. Las hay pesadas y poco manejables, pero estupendas para embestir al contrario y saltar sobre troncos y rocas. Otras son frágiles con respecto a la orografía del terreno (basta con pisarle la uña a un topo para volar por los aires) pero extremadamente veloces, capaces de dejar atrás a sus más directos rivales en una recta. El jugador es finalmente quien debe elegir el tipo de moto, aunque la elección más recomendable es recurrir a las más rápidas y



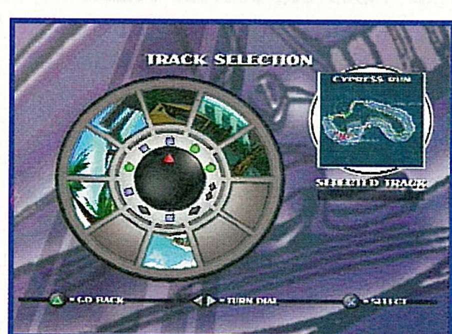






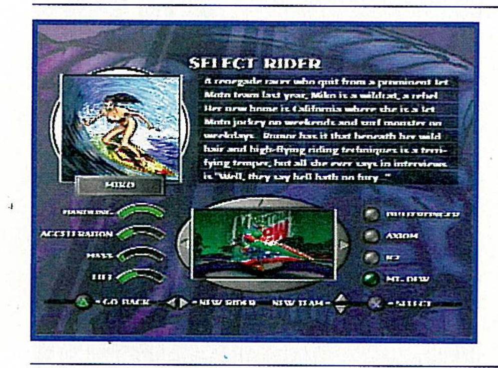







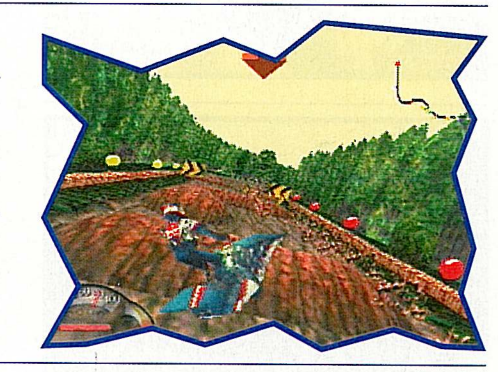
CIRCUITOS

DIEZ CIRCUITOS DIFERENTES QUE VAN SIENDO ACCESIBLES A MEDIDA QUE EL JUGADOR SUPERA LOS PROGRESIVOS NIVELES DE DIFICULTAD. UNA TAREA DE ENANOS, SI TENEMOS EN CUENTA QUE HAY QUE QUEDAR EL PRIMERO EN EL COMPUTO TOTAL DE LA CARRERA.



MOTOS Y EQUIPOS

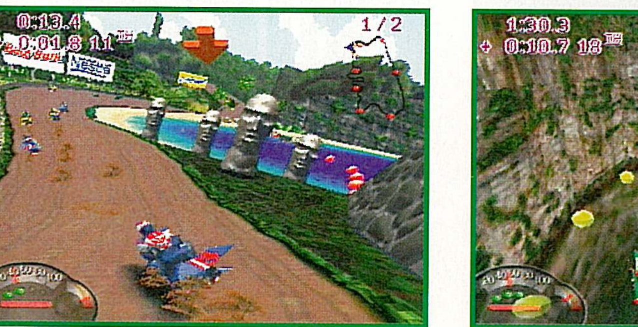
DIVIDIDAS EN CUATRO EQUIPOS DIFERENTES, LAS 20 MOTOS SELECCIONABLES VARIAN SU MANEJO SEGUN SUS CARACTERISTICAS. LAS HAY VELOCES PERO FRAGILES RESPECTO A LOS ELEMENTOS DEL TERRENO, Y ROBUSTAS PERO LENTAS COMO PERRAS.



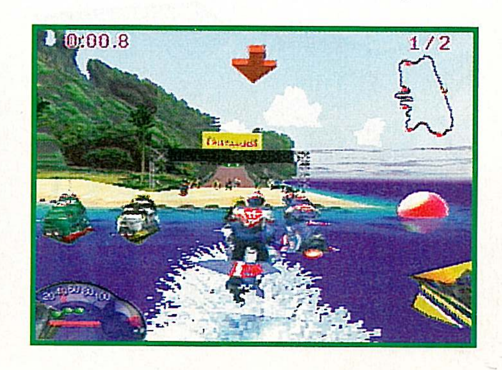
ligeras, ya que por muy resistente que sea la moto de uno, si no lográs alcanzar ni a una ardilla preñada, todo esfuerzo no valdrá de nada. Para igualar un poco las cosas entre motos, **JET RIDER** ofrece otras concesiones, independientemente de la moto elegida, para lograr la victoria. Tienes a tu disposición cuatro turbos con los que acelerar en los momentos precisos (recargables en cada vuelta) así como los *Magnetic Grapple*, garfios electromagnéticos con los que agarrarse a determinados postes, para así coger mejor las curvas y salir a todo trapo de ellas. Los diez circuitos de que se compone **JET RIDER** están divididos según el nivel de dificultad. Desde un principio sólo podrás seleccionar tres circuitos (los del modo *Practice*) pero a medida que completes los modos *Intermediate* y *Hardest* podrás

















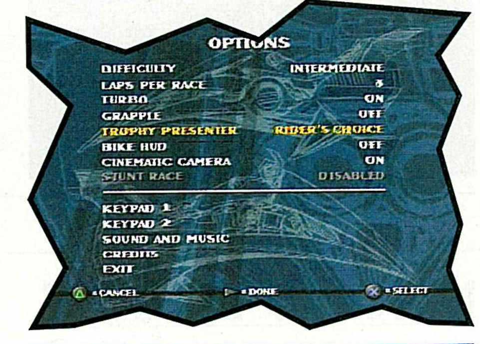






OPCIONES

PARA TODOS LOS GUSTOS. PUEDES ELEGIR LAS VUELTAS POR CIRCUITO, QUITAR Y PONER LOS TURBO E INCLUSO ELEGIR EL SEXO DEL QUE HA DE ENTREGARTE EL TROFEO.



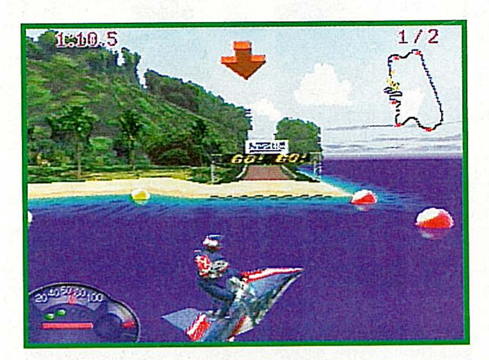


HEAD TO HEAD

UN MODO DE DOS JUGADORES DE LOS QUE PICAN DE VERDAD, EN EL QUE PUEDES SELECCIONAR EL SPLIT SCREEN QUE MAS TE GUSTE O SEGUN EL CIRCUITO: HORIZONTAL O VERTICAL.



jugar con otros nuevos. En comparación con el original americano, la versión *PAL* de **JETRIDER** es más fácil y jugable. Además resulta curioso que hayan dejado en el juego la publicidad de **Nestlé** y **Pepsi**. Una práctica bastante habitual en el mercado japonés (tan sólo hay que recordar los anuncios de **Pepsi** en FIGHTING VI-

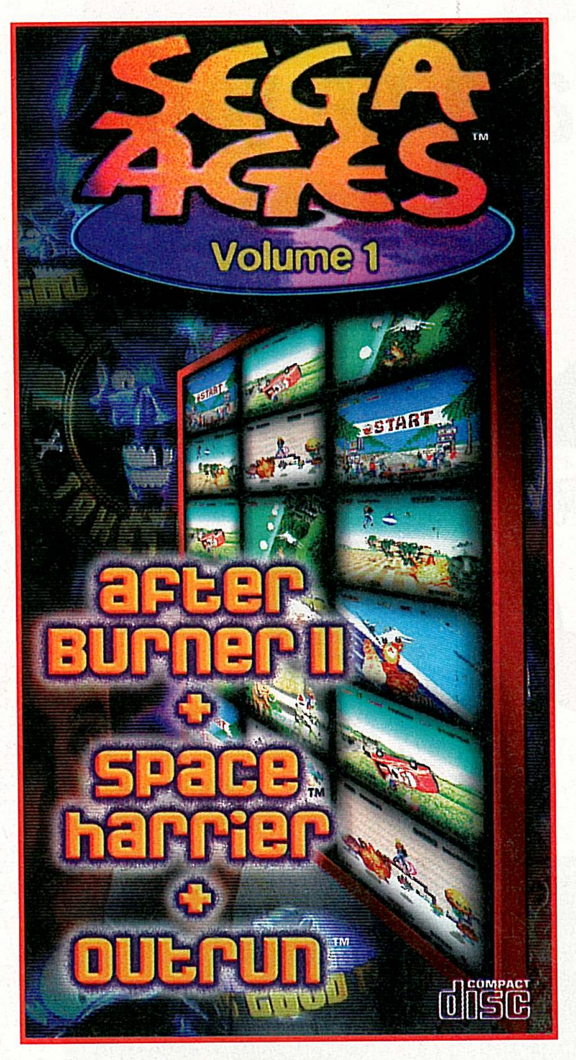


PERS) pero poco usual en el europeo. Por lo demás, no se ha perdido nada de velocidad en el paso de **JETRIDER** a *PAL*. Es más, el juego es casi a pantalla completa. Un nuevo aliciente más a añadir a uno de los títulos de *PlayStation* más adictivos y jugables de cuantos han salido de la factoria **Sony**. Y ya van unos cuantos.

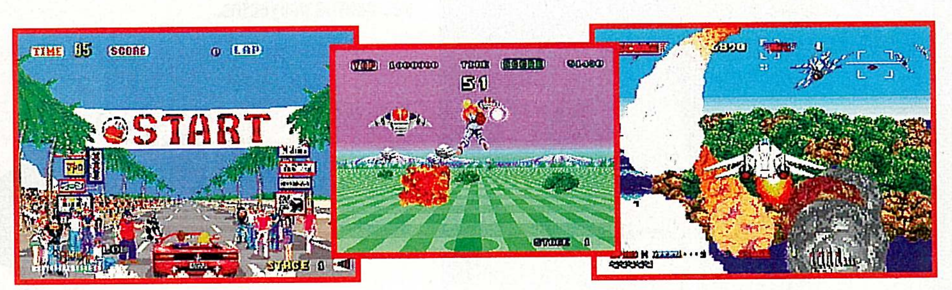
NEMESIS



CLASICOS POPULARES



El sueño al fin se ha consumado. OUT RUN, AFTERBURNER y SPACE HARRIER juntos en un único disco compacto. Sólo por esta recopilación merece la pena adquirir una Saturn, o me dirás que nunca has deseado tener una recreativa en casa.

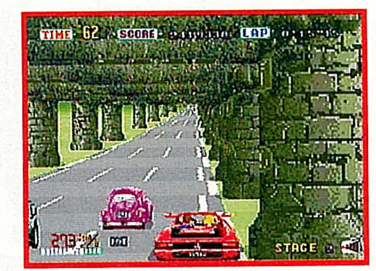


Esto que digo no es ninguna exageración. Yo mismo decidí comprarme la consola de **Sega** el día en que me enteré que la compañía japonesa estaba trabajando en la adaptación para ***Saturn*** de OUT RUN. Bajo el sello **Sega Ages**, la compañía japonesa lanzó en primer lugar SPACE HARRIER, más tarde hizo lo propio con AFTER BURNER II y al acabar el verano pasado… ¡Tachán, Tachán! el popular Testarossa de **AM2** ya surcaba las ***Saturn*** japonesas. Cada juego era lanzado por separado, venía acompañado de un precioso manual y como principal extra contaba con nuevas músicas grabadas para la ocasión que acompañaban a la de las máquinas originales. **Sega Europa**, consciente de que en occidente el grado de fanatismo por determinadas *coin-op* es bastante inferior al de los usuarios nipones, y al no poder pedir 8000 «pelas» por cada clásico (aunque los CD japoneses costaban sólo 3.800¥), ha decidido fusionar los tres clásicos en un único CD, con el consiguiente ahorro monetario para el usuario. El problema es que ahora nos tenemos que comer con el lote el «petardesco» SPACE HARRIER, y encima, como no les quedaba suficiente espacio

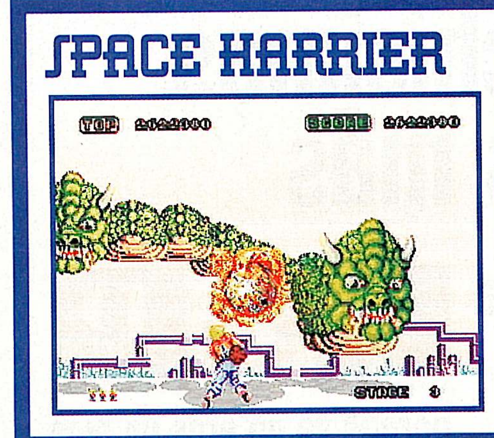


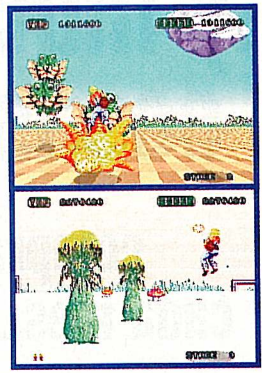




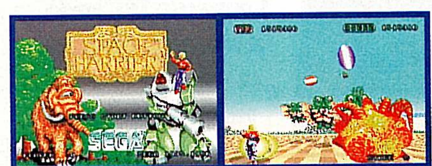


SPACE HARRIER





El primero en experimentar la rutina de *scaling* de **Sega** (lo que algunos llaman *Super Scaler Sprite Tecnology*). Corría el año 1985. La conversión es idéntica a la coin-op, pero claro, también lo eran las versiones ***MD*** y ***32X***.

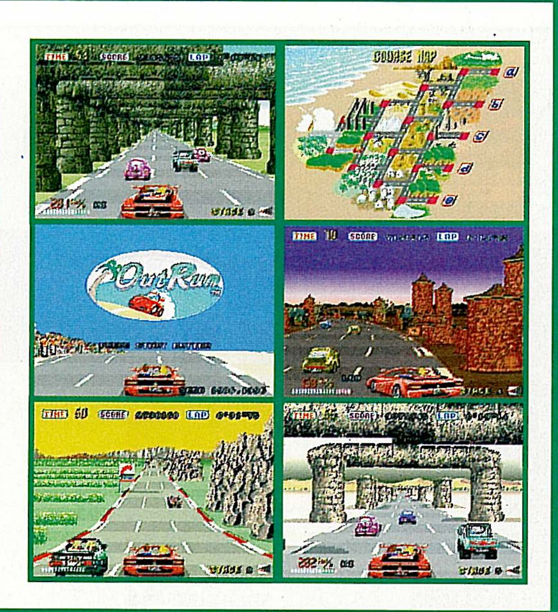






OUT RUN





La joya de la corona. El termino conversión deja de tener valor en este calco milimétrico de la máquina original. Lo tiene todo: su inolvidable música, *el scaling* más suave que hayas visto... ¡y dos tipos de circuitos! Genial.

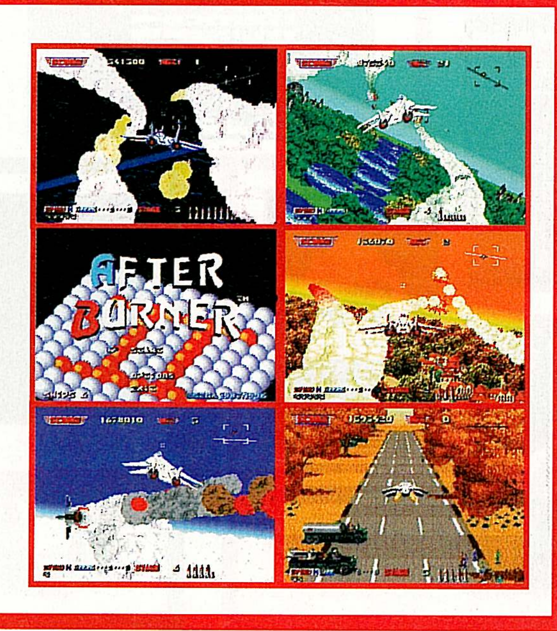


en el CD, han eliminado de un plumazo las músicas remezcladas. En contrapunto, han tenido el detalle de incluir directamente el modo *Smooth* en OUT RUN, con lo que, sin truco alguno, podremos disfrutar del juego con los mismos *frames* de animación que la recreativa. En tan poco espacio de texto poco se puede decir en favor de esta recopilación, salvo que los tres son clavaditos a las máquinas originales. Si alguna vez jugaste con ellas ya sabes lo que te espera. Sino ¿A qué esperas?

NEMESIS

AFTERBURNER II



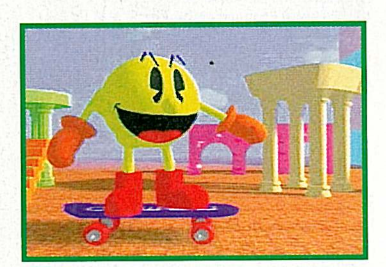


El juego que marcó toda una época, la de finales de los 80. Superior de lejos a la versión *32X*, es literalmente, en gráficos y sonido, la máquina recreativa, aunque eso sí, sin la cabina hidráulica. Uno no puede tenerlo todo.



EL MUSEO SE MODERNIZA

Si van a ser cinco las entregas que compongan esta serie de recopilaciones, parece bastante lógico que **Namco** intente mejorar el entorno gráfico de éstos, ya que los juegos que se reeditan tienen que ser como sus creadores los «parieron». Así, además de un aspecto mucho más futurista, el museo de **Namco** contará a partir de ahora con nuevas salas que podremos visitar. A las clásicas estancias de cada uno de los juegos y la tienda de souvenirs, se le debe añadir ahora la biblioteca, en la que podremos consultar todo tipo de revistas en los que se menciona, o bien a la propia compañía o bien a los juegos que protagonizan esta tercera entrega de clásicos. La otra novedad radica en la inclusión de un cine al que podremos acceder en cualquier momento, aunque todo hay que decirlo, su utilidad es bastante discutible ya que en él no se proyectarán más que secuencias de imágenes sin ningún tipo de contenido. Lo que sí agradecerán los menos entendidos será la automatización del funcionamiento de los *switches*. Aunque







Todo en este mundo tiende a ser renovado, y el museo de Namco, como no podía ser de otra forma, también cambia su aspecto interior.



Este es el título más flojo de toda la recopilación.



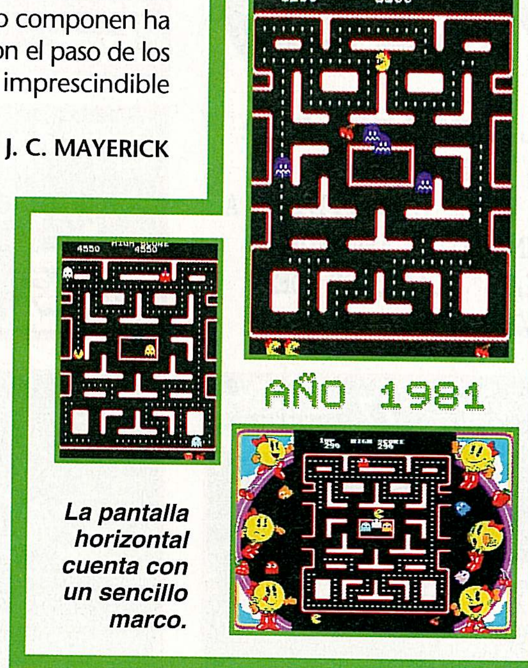
Namco se ha permitido ligeras modificaciones.



aún se nos permitirá jugar con ellos (y acceder a ciertos modos secretos propios de cada juego), esta tercera entrega incorpora menús en cada uno de los programas con los que podremos activar determinadas opciones (como la pantalla vertical, la posición de ésta, el número de vidas, etc.) sin ningún tipo de trastornos. Con todo esto se demuestra que **Namco**, además de ofrecernos en un solo CD varios de los juegos que le hicieron encumbrarse a lo más alto, también se preocupa por mejorar en lo posible la presentación y la calidad de los mismos. Esto es, quizá, lo que más debemos valorar ante un título como éste, ya que la calidad de los juegos que lo componen ha sido ratificada con el paso de los años. Otro CD imprescindible en tu colección.

J. C. MAYERICK

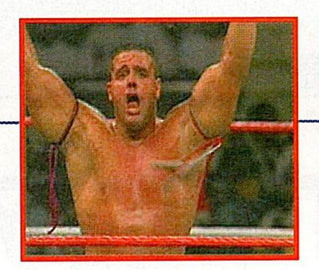
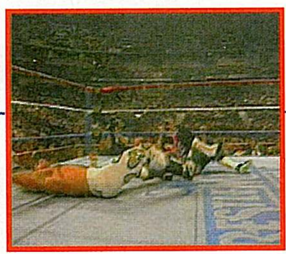




La pantalla horizontal cuenta con un sencillo marco.







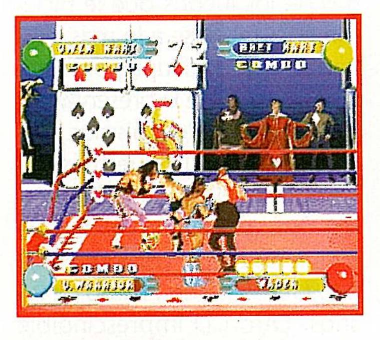

El wrestling dio el salto a los 32 *bits* hace algo más de un año, de la mano del tandem formado por **Acclaim** y **Sculptured Software**. El mencionado dúo, responsable de las innumerables versiones de este título, repiten como programadores en el nuevo lanzamiento al que se le añade la coletilla *in your house*. La principal nota diferenciadora consiste en sacar los combates fuera de los tradicionales escenarios deportivos. Este aspecto es una novedad dentro del *wrestling* aunque ya ha sido utilizado en deportes como el boxeo (TOUGHMAN CONTEST) o el tenis (SMASH TENNIS o SMASH COURT).
Los nuevos entornos están relacionados con la personalidad de los luchadores, incluyendo objetos animados en la mayor parte de ellos. Con esta nueva faceta se consigue una mayor espectacularidad visual, rompiendo la monotonía que suele adueñarse de los cuadriláteros rodeados siempre por el mismo público. También hay que destacar el mayor número de lu-






UN NUEVO ENTORNO

LA SEGUNDA ENTREGA DEL WRESTLING, PARA LOS SISTEMAS DE 32 BITS, AMPLIA HORIZONTES TRASLADANDO ESTA DISCIPLINA A LOS MAS VARIADOS ESCENARIOS. UN NUEVO ENTORNO PARA UNO DE LOS CLASICOS DEL VIDEOJUEGO.

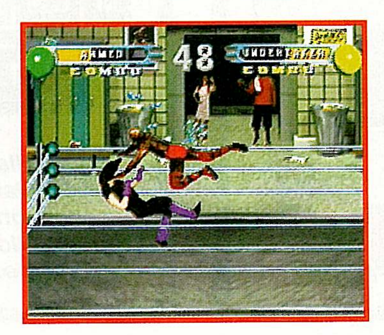




Lo más destacable de esta entrega son los nuevos y curiosos escenarios incluidos





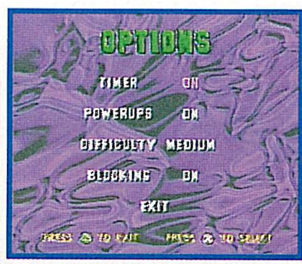




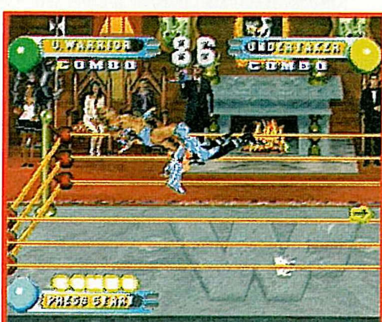


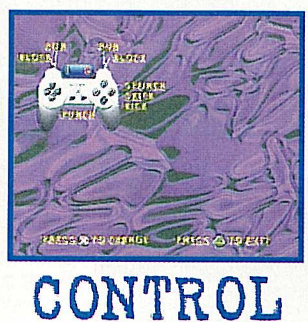




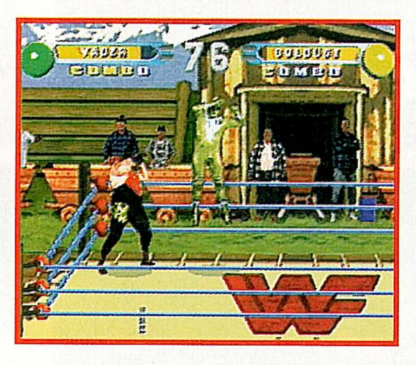



OPCIONES

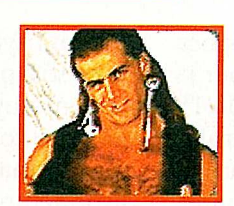




CONTROL









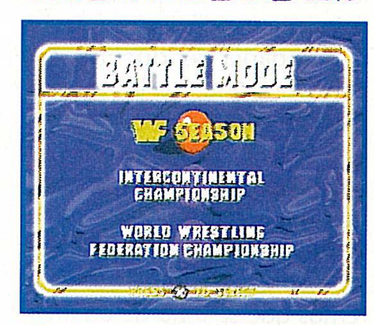




chadores, que pasa de los ocho incluidos en la primera entrega a los diez recogidos en esta última. La animación mantiene la misma línea de su antecesor, basándose en el sistema de *motion capture*, que consigue un gran realismo en los movimientos. El sistema de juego es el tradicional, incluyendo los *combos* ya presentes en la primera parte, lo que hace que el compacto se sitúe en la estela de las últimas tendencias en los juegos de lucha. La variedad de llaves y de golpes personalizados para cada uno de los luchadores marcan las peleas sobre el cuadrilátero. La música, muy «cañera», y los continuos comentarios ponen la guinda en un compacto cuya mayor cualidad es el ambiente logrado con la variación de escenarios respecto a los habituales.

CHIP & CE

MODALIDADES



Podremos seleccionar entre tres modalidades de competición diferentes.

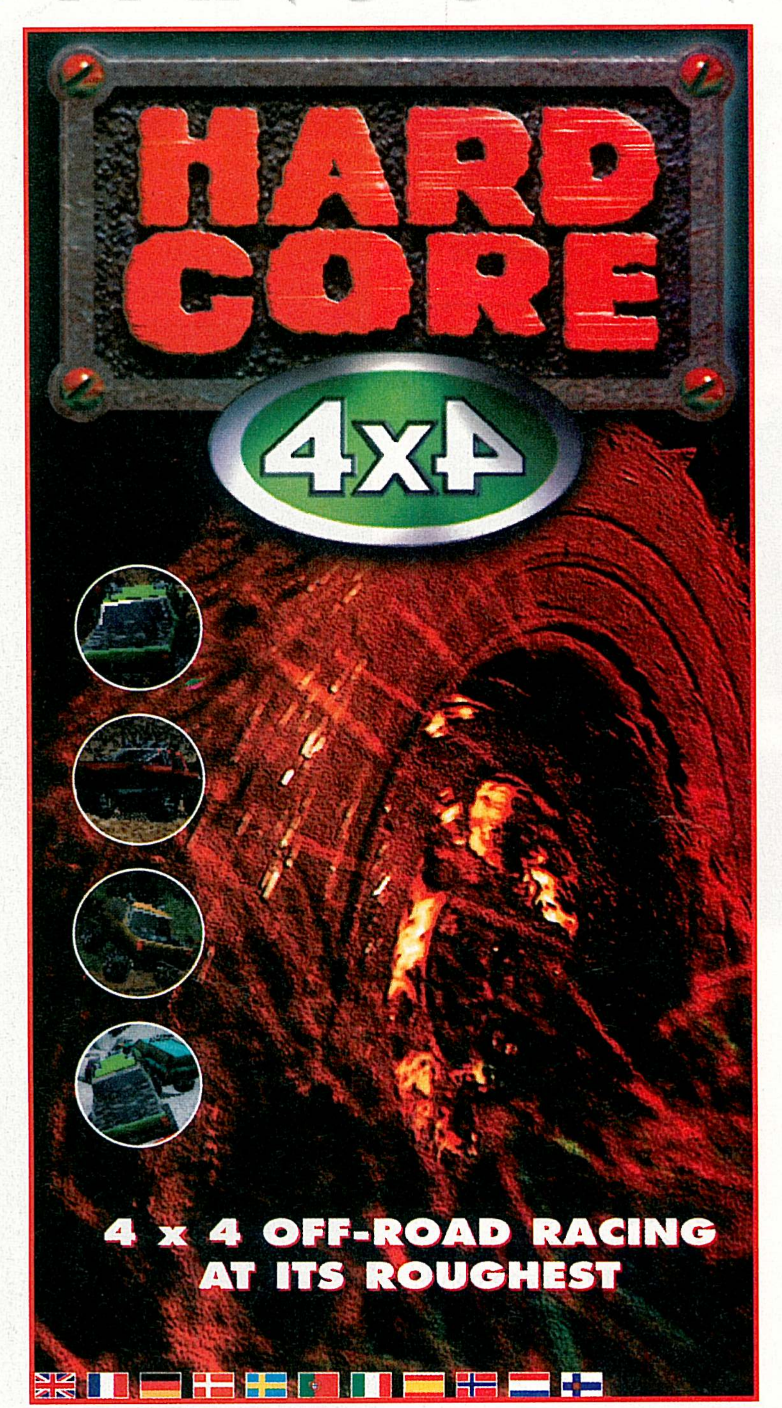






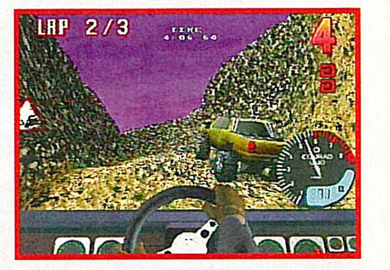


FANGO ENTRE LAS RUE



DESPUÉS DE CONTROLAR NAVES, LANCHAS, MOTOS, DEPORTIVOS, JUGUETES Y BOLIDOS, LLEGO LA HORA DE ASEGURARSE BIEN EL CINTURON Y BOTAR COMO CANGUROS EN CELO. PREPARAOS PARA EL GRAN DESAFIO, UN DESAFIO LLAMADO HARDCORE 4X4.



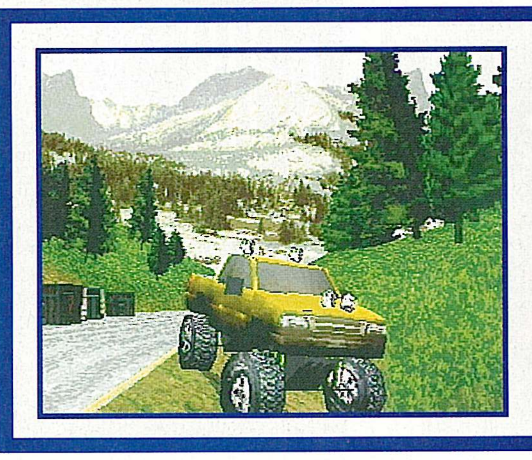


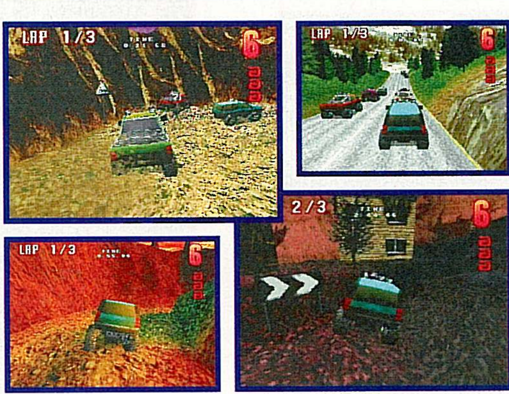


EL PASO DE LOS PICOS

UN RECORRIDO CASI CLAUSTROFOBICO POR ESTE PUERTO DE MONTAÑA ES IDEAL PARA INICIAR LA COMPETICION. EL PUENTE ENTRE COLINAS ES LO MEJOR PARA GANAR PUESTOS.

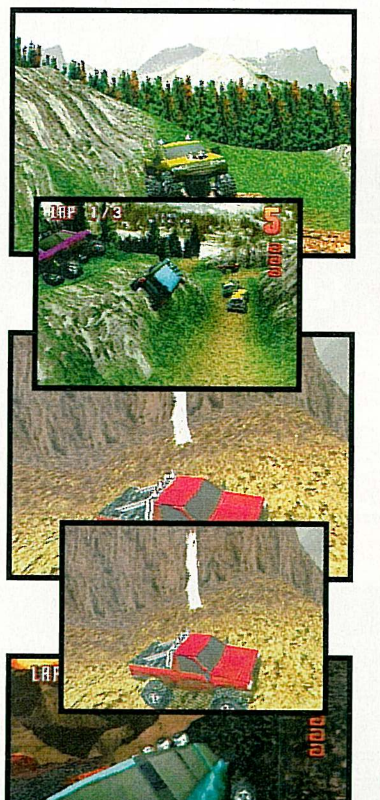
Famosos en la época de los 8 *bits* por la saga de MONTY MOLE, **Gremlin Graphics** es una pequeña compañía con grandes juegos en su haber. Su quinta producción para los 32 *bits* no es el primer simulador automovilístico que realiza la compañía del duende. Recordemos que son los artífices de la legendarias sagas de LOTUS y SUPERCARS, que tienen muy poco que ver con el título que nos ocupa.
Comentando en líneas generales el concepto del juego, os diremos que se trata de un arcade de conducción distinto a cuantos hayáis visto hasta ahora, no sólo porque los vehículos no son muy habituales, sino porque el control de éstos no es muy normal. En primer lugar disponemos de embrague y marcha atrás para manejar el coche con mayor soltura, y en segundo lugar nuestro vehículo pesa, lo que quiere decir que será bastante más difícil subir que bajar, ya que los descensos los realiza el coche completamente solo. Uno de los efectos mejor logrados es el de la suspensión del vehículo, que bota y salta al atravesar los baches de los circuitos. El diseño de los decorados es auténticamente montañero, con intricados ca-

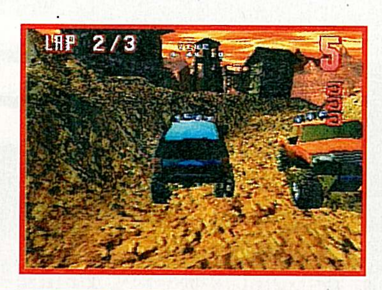






Algunas diferencias gráficas mínimas, junto con un control y manejabilidad peores, conforman la versión para los 32 bits de Sega. Además la suavidad del juego es bastante superior en PlayStation, por lo que en líneas generales, esta versión es menos jugable.

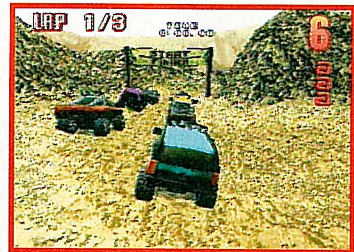




QUEBRADA DEL SOL



UN HORIZONTE ROJIZO Y MAS BACHES QUE EN LA OPERACION ASFALTO SON ALGUNAS DE LAS CARACTERISTICAS DE ESTE INTRINCADO Y LABERINTICO CIRCUITO TERRESTRE.





EL BOSQUE DE DUNAS

CAMELLOS, CAMIONES, DUNAS, ARABES Y TANQUES EN UN INHOSPISTO Y ARIDO PARAJE EN EL QUE NO FALTARA EL POLVO Y LA POCA VISIBILIDAD PROPIA DE UN DESIERTO.






EL HORNO DEL DIABLO

EL NOMBRE DE ESTE CIRCUITO OS DARA UNA IDEA DE LO QUE OS ESPERA. BORDEANDO UN PELIGROSO VOLCAN, EL CALOR DEL TERRENO A LO MEJOR OS DERRITE LA MENTE.




LA TUNDRA HELADA



NO SE TRATA DE NINGUNA EXCURSION DOMINGUERA. ES UN A FRENETICA CARRERA DANDO BOTES A DIESTRO Y SINIESTRO. UN CONSEJO: NO UTILICEIS LA CARRETERA.

minos y atajos repletos de pedruscos y desniveles. En estas carreteras nos las veremos con todo tipo de fenómenos meteorológicos, desde hielo hasta niebla y tormentas de arena. La inteligencia de los rivales de carrera es bastante realista, y gracias a eso no seremos los únicos en volcar el coche. Este compendio de excelencias, logran que **HARDCORE 4X4** sea uno de esos arcades divertidos y fáciles de jugar que recomendamos a los que busquen emociones nuevas en el campo de los simuladores de conducción. Una opción de compra más que recomendable.

THE PUNISHER



	GREMLIN
	GREMLIN
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88
Fantásticas texturas unidas al detalle de los coches y el relieve de los terrenos dejan claro el gran trabajo realizado.

MUSICA 81
Amplio repertorio de melodías rockeras que a un juego tan montañero como éste le van como anillo al dedo.

SONIDO FX 82
Los golpes y roturas usuales en este tipo de juegos aderezados con la voz de un locutor bastante cachondo.

JUGABILIDAD 89
El control y el balanceo del peso del vehículo añaden grandes dosis de espectacularidad global al juego.

GLOBAL 88
Aunque no deja de ser un juego más de coches, HARDCORE 4X4 inaugura un subgénero de conducción todavía virgen en las 32 bits. Su gran manejabilidad, espectacularidad y diseño de los escenarios lo hacen apetecible para todos los amantes de las piruetas e impresionantes saltos de los vehículos todo terreno.

+ El esfuerzo realizado por los programadores para lograr un realismo total.
− A veces resulta un poco difícil controlar el coche en algunos de los circuitos.



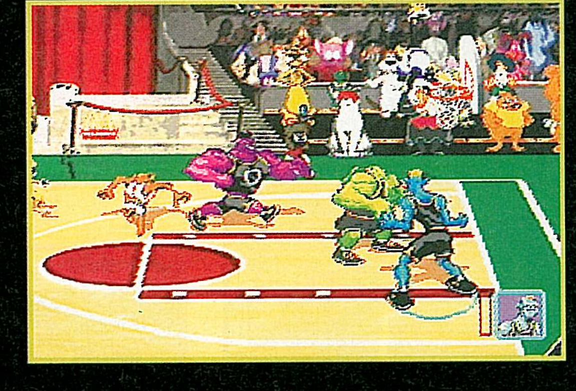


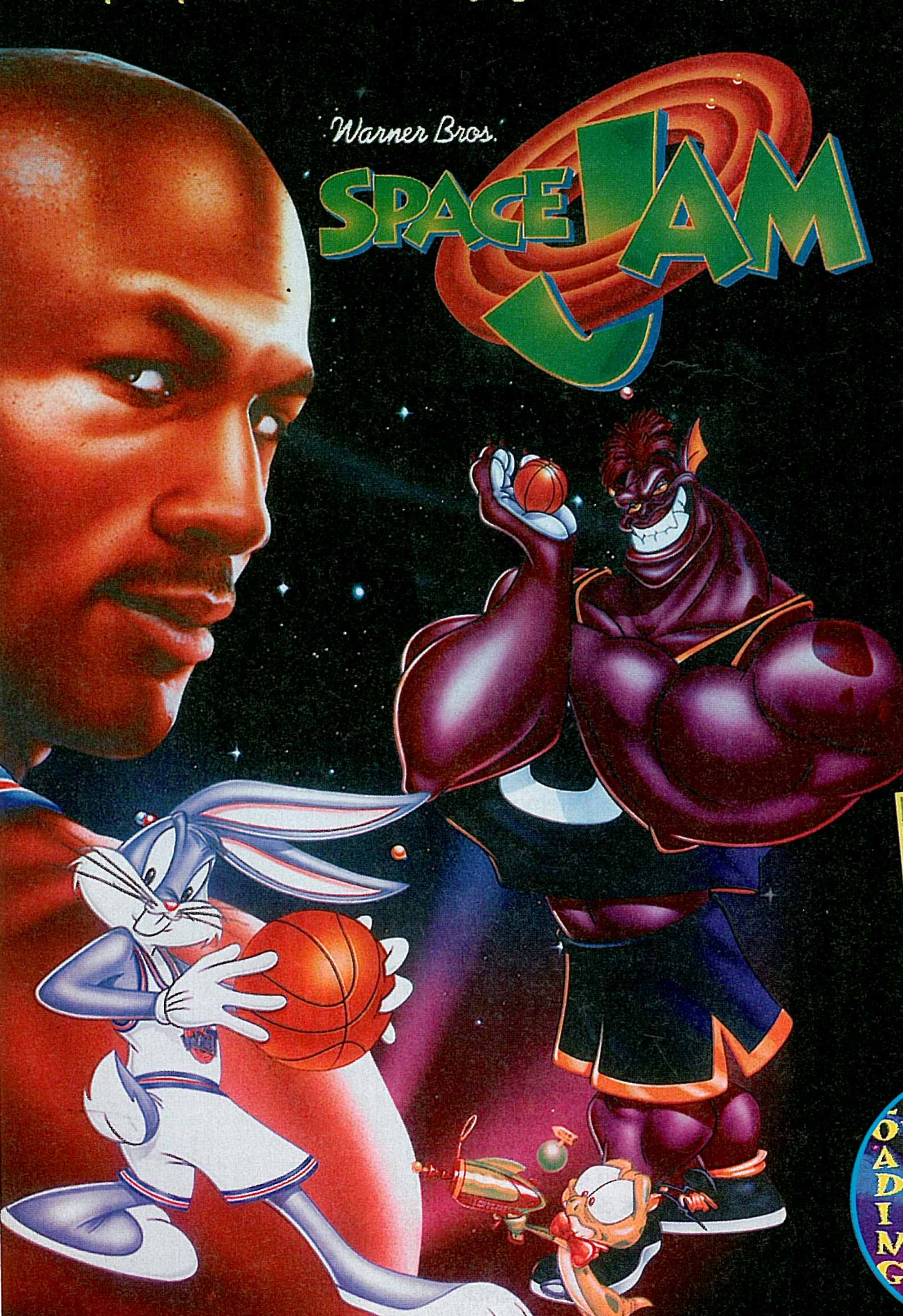




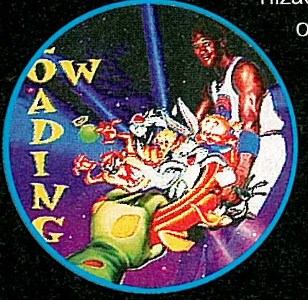
ESTO ES TODO

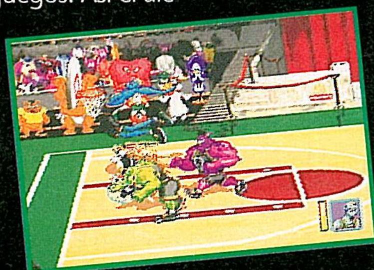
El mundo del celuloide y el de los videojuegos vuelven a unirse en un programa basado en la taquillera Space Jam. La presencia de Michael Jordan junto a los Tiny Toons, y el desarrollo de la acción dentro del baloncesto, son los principales alicientes de un juego destinado al público infantil.





Febrero es la fecha prevista en **España** para el estreno de SPACE JAM, una de las películas que mayor éxito ha tenido en el mercado norteamericano. Este largometraje sigue las pautas marcadas por QUIEN MATO A ROGER RABBIT, al utilizar de forma conjunta dibujos animados y actores de carne y hueso. Además, tiene como aliciente la presencia de los populares **Tiny Toons** que se ven inmersos en un partido de baloncesto, contra los Monstar, para salvar su mundo. En este apasionante reto, las caricaturas de la **Warner Bros** cuentan con la inestimable colaboración de **Michael Jordan**. Como puede verse, la película tiene todos los ingredientes para convertirse en un éxito, ya que pone en el popular mundo del baloncesto a personajes admirados en todo el mundo. Estos personajes ya han protagonizado otros títulos dentro de los videojuegos. Así el ale-







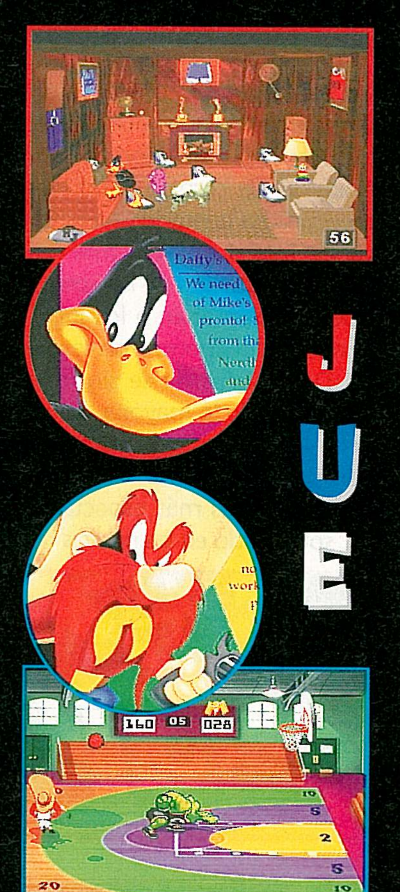




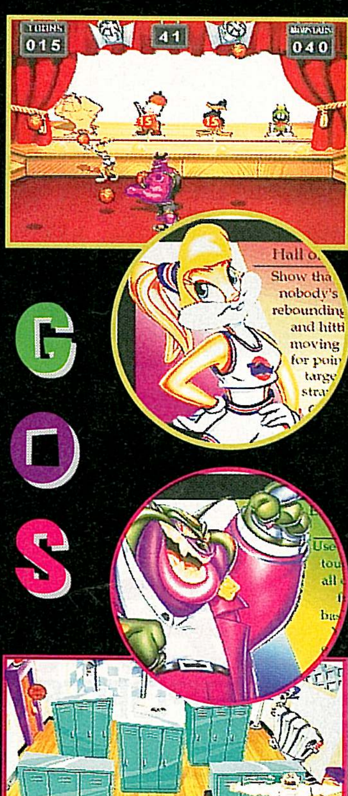


..., AMIGOS

JUEGOS







JUE GOS

El encanto de los Tiny Toons está siempre presente a lo largo y ancho de todo el juego, aportando su fantástica personalidad.

OPCIONES





TUNESQUAD

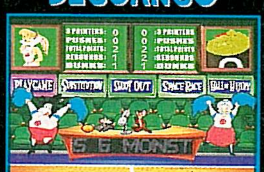


ro de los Bulls participó en JORDAN VS. BIRD, JORDAN IN FLIGHT y JORDAN IN THE CHAOS CITY, mientras que los **Tiny Toons** lo hicieron en TINY TOON ACME ALL STAR. El programa se basa en partidos de baloncesto, en equipos de dos o tres jugadores, a cancha completa.

El juego está destinado a los más pequeños de la casa, como queda patente por el sencillo control de los jugadores. Además, incorpora una serie de subniveles en los que se plantean algunas pruebas como una carrera al más puro estilo MICROMACHINES o un tiro al blanco. El mayor aliciente del compacto es la presencia de once de los personajes de la **Warner Bros** junto a **Jordan**. Todos ellos han sido representados mediante *sprites*, incorporando un abundante sentido del humos en las animaciones. Una vez más la segura popularidad de la película será la clave del éxito de un juego recomendado para los más pequeños y del que deben abstenerse los que busquen una simulación real del mundo de la canasta.

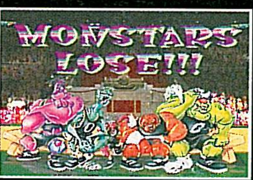
CHIP & CE

DESCANSO





MONSTARS



SPACE JAM

ACCLAIM	
SCULPTURED SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-3
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SÍ

GRAFICOS 78
Los jugadores se representan mediante sprites, sin una calidad demasiado elevada, aunque con sentido de humor.

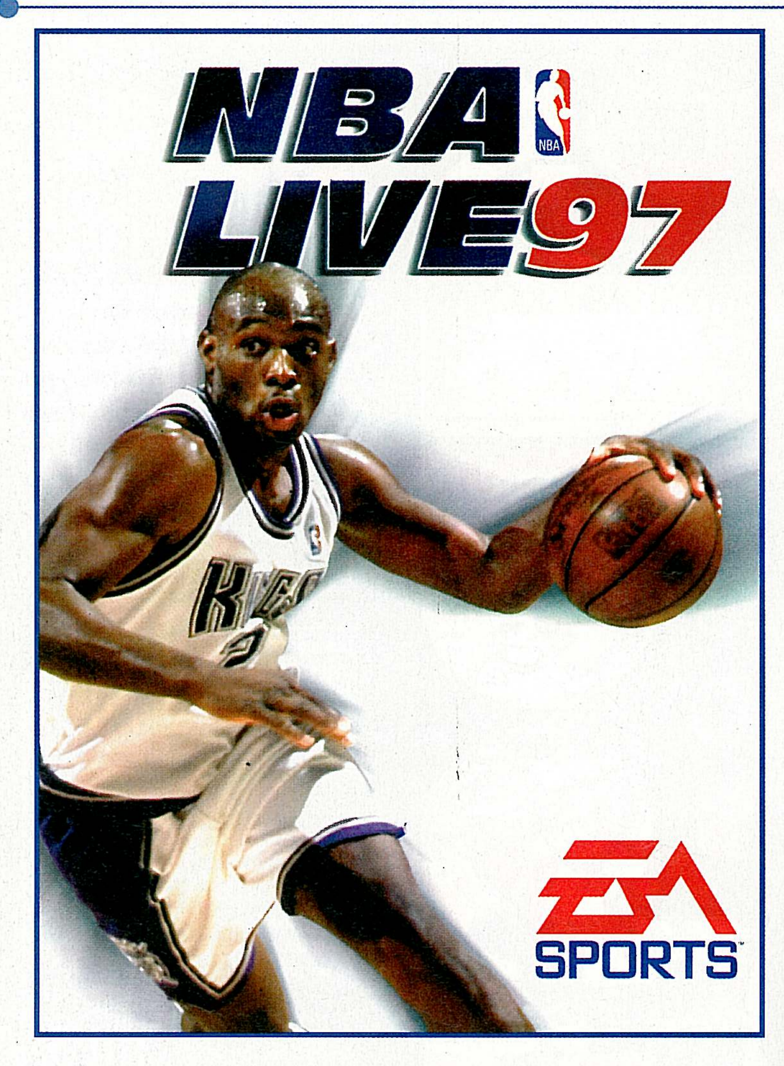
MUSICA 81
No destaca aunque tampoco desentona, manteniendo una calidad homogénea durante todo el desarrollo del juego.

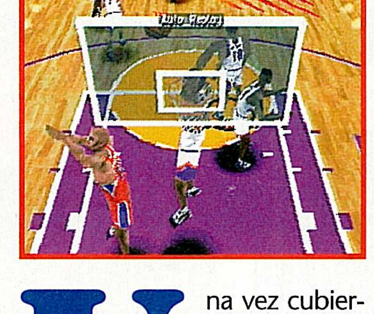
SONIDO FX 82
Las voces de los Tiny Toons aparecen constantemente, siendo escandalosas cuando se vence un partido.

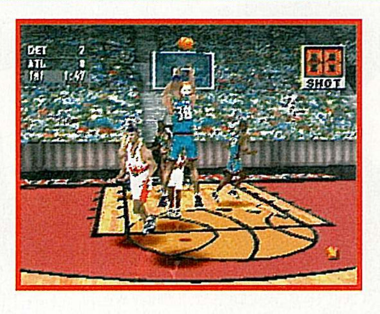
JUGABILIDAD 78
Al estar destinado al público infantil, el control es muy sencillo. Nada que ver con los complejos simuladores de baloncesto.

GLOBAL 80
La presencia de los Tiny Toons y de Jordan constituyen el principal aliciente de un programa destinado al público infantil. No hay jugadas ensayadas, personales, estrategias, tipos de defensa ni nada que se le parezca, pero puede ser una buena piedra de toque ofreciendo el baloncesto más cómico a los más pequeños de la casa.

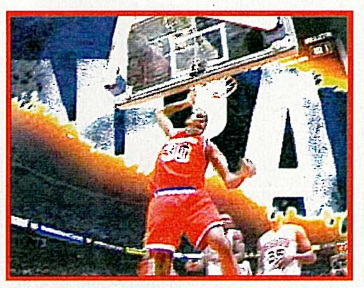
+ La presencia siempre entrañable de los Tiny Toons.
− Un poco más de complejidad en el desarrollo del juego.







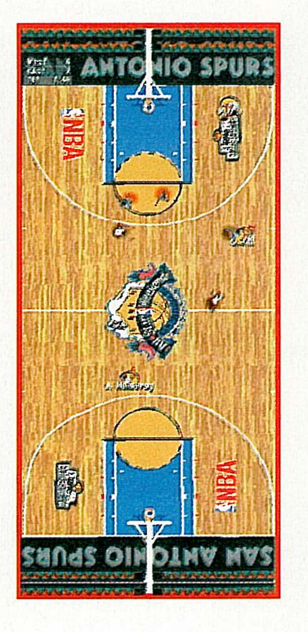
Una vez cubierta la primera entrega en el amplio abanico de simuladores deportivos para *PlayStation*, **Electronic Arts** ha empezado con la segunda oleada. **NBA LIVE'97** llega como secuela de la versión de 1996, que llegó a nuestro mercado hace algo más de seis meses. A primera vista tan corto espacio de tiempo entre estos dos lanzamientos hace prever que el nuevo compacto no ofrezca demasiadas novedades con respecto a su antecesor. Sin embargo, la compañía norteamericana ha buscado una renovación total. La prueba más clara es la sustitución de los *sprites*, que representaban a los jugadores, por polígonos con textura. De esta forma se sigue la tendencia de la mayoría de los simuladores de baloncesto que han salido para estos soportes. El resultado es más espectacular, sobre todo en las nuevas re-

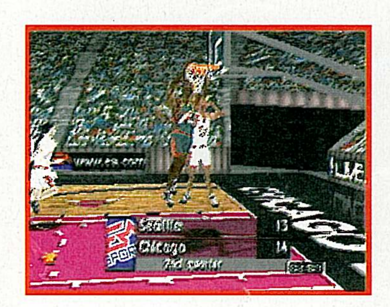


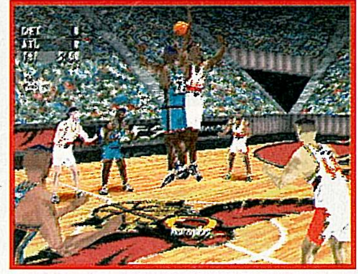


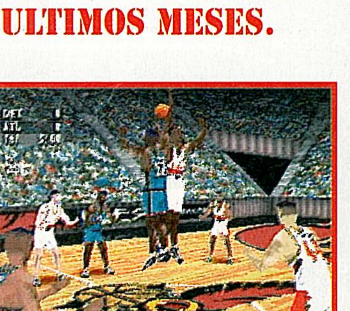
EL BALONCESTO SE UNE AL FUTBOL Y AL GOLF COMO DISCIPLINA DEPORTIVA DE EA CON DOS REPRESENTANTES PARA PLAYSTATION. LA SUSTITUCION DE LOS SPRITES POR GRAFICOS POLIGONALES Y UN EDITOR DE JUGADORES CONSTITUYEN LA BASE DE UNO DE LOS SIMULADORES MAS RENOVADOS DE LOS ULTIMOS MESES.

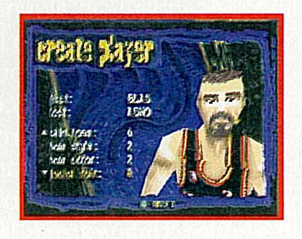




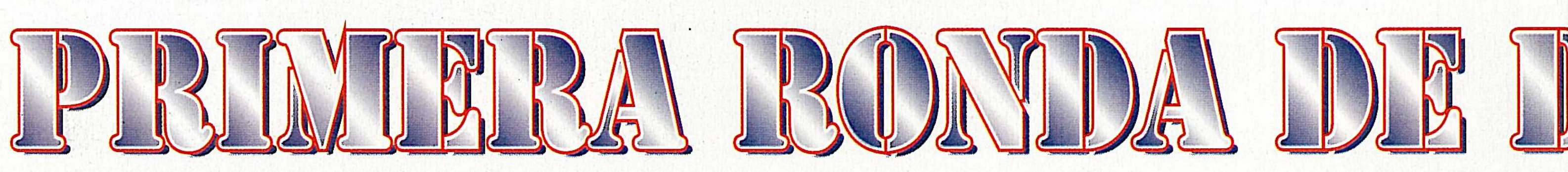




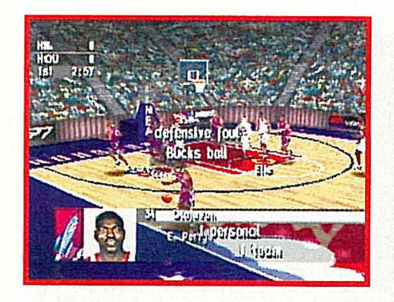


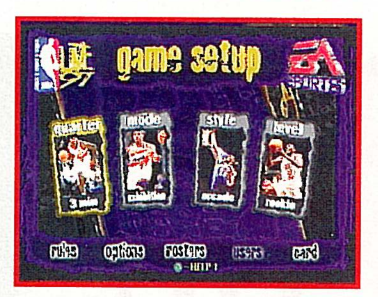


Uno de los elementos que más se ha cuidado es un completo editor de jugadores.

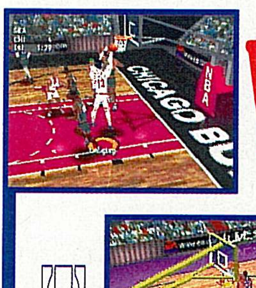


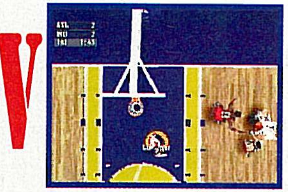




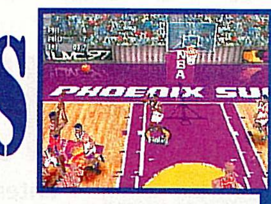




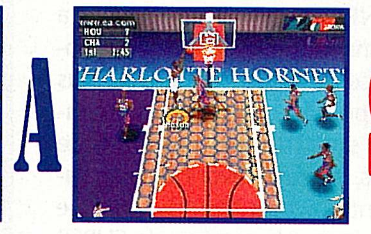


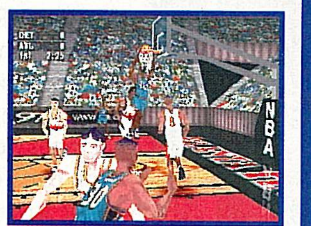










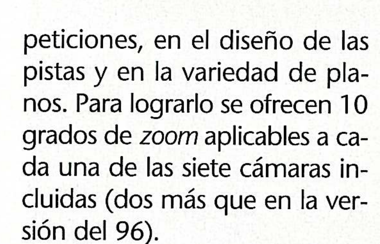


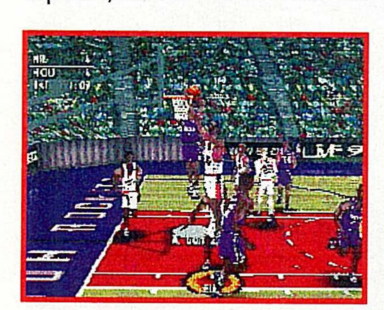
VISTAS

peticiones, en el diseño de las pistas y en la variedad de planos. Para lograrlo se ofrecen 10 grados de *zoom* aplicables a cada una de las siete cámaras incluidas (dos más que en la versión del 96).

La renovación gráfica no afecta a la jugabilidad, en la que destaca la realización de movimientos individuales sólo con apretar un botón. Otro de los aspectos en los que se está avanzando a pasos agigantados es en la variedad de opciones. Los últimos simuladores han superado con creces la sobriedad de los primeros títulos en este aspecto, como TOTAL NBA 96 o NBA IN THE ZONE. La primera entrega de **EA** ya incluía la posibilidad de realizar traspasos, a lo que en esta ocasión se une el editor de jugadores. El nuevo editor es el más detallado de todos los vistos hasta estos momentos, ofreciendo un primer plano de los rasgos faciales de los jugadores. Lógicamente se mantienen las franquicias de la **NBA**, actualizando las plantillas y estrenando a **O'Neil** como flamante pivot de los Lakers. Hacer notar las ya clásicas ausencias de **Barkley** y **Jordan**, aunque con el editor estas omisiones son fácilmente subsanables. Lo único que se echa en falta, y por decir algo, es la sustitución de las enormes digitalizaciones de los rostros de los jugadores por otras de dimensiones más reducidas.

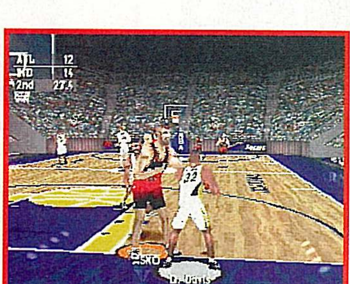
CHIP & CE













EN UN PAIS MULTICOLOR

El gran éxito de IN THE HUNT parece haber animado a los americanos **THQ** a exportar al mercado occidental el resto de juegos de **Xing Entertainment**, empezando por este **FLOATING RUNNER**, al que dedicamos una *preview* hace mucho, mucho tiempo. Tanto tiempo hace de aquello que mientras tanto hemos podido descubrir las limitaciones de este simpático pero soso arcade de plataformas, en cuyo favor hay que alabar su excelente factura técnica. Aunque no llega ni de lejos a la sombra de SUPER MARIO 64, la buena labor de **Xing Entertainment** permite que el jugador se mueva por el mapeado con toda libertad y una suavidad encomiable. Claro está que la simpleza en el diseño de los obstáculos, arboles, plataformas y demás, colabora a ello. El resultado, bonito y de gran colorido, junto a su elemental mecánica, consistente en saltar y disparar, hacen de **FLOATING RUNNER** el juego ideal para los más pequeños de la casa. Seguro que se lo pasarán como ácaros en el vello nálgico de **The Punisher** con las aventuras de Lay y Cress en busca de los 7 cristales de Chindasvinto. Los mayores que se dediquen a otra cosa.

NEMESIS



THQ	
XING ENTERTAINMENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	2
FASES	7
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 82
Más simples que el encefalograma de un Director de Arte, pero se mueven con bastante suavidad. Gran colorido.

MUSICA 79
No esperéis encontrar riffs de guitarra ni música cañera. Tan sólo melodías infantilonas, muy acordes al resto del juego.

SONIDO FX 76
Si poco imaginativa es la música, los efectos de sonido no le van a la zaga. Los fx de siempre: pin-pon, churrupchurrup.

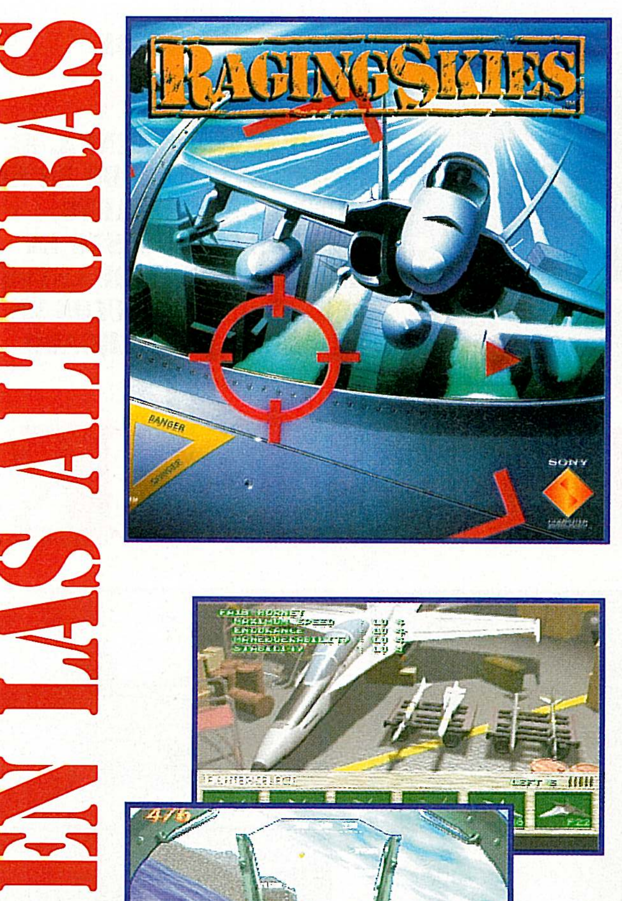
JUGABILIDAD 80
Su simplicidad unida a una dificultad más que moderada, lo hacen ideal para los chavales (y algunos mayores algo lentos).

79 GLOBAL
Pocos juegos parecen tan indicados para los más pequeños como este simpático aunque demasiado simple arcade «plataformesco», que tiene sus mejores bazas en sus gráficos en alta resolución y la libertad total de movimientos. Hombre, no es SUPER MARIO 64, pero es simpático y resultón y a más de uno le hará pasar buenos ratos.

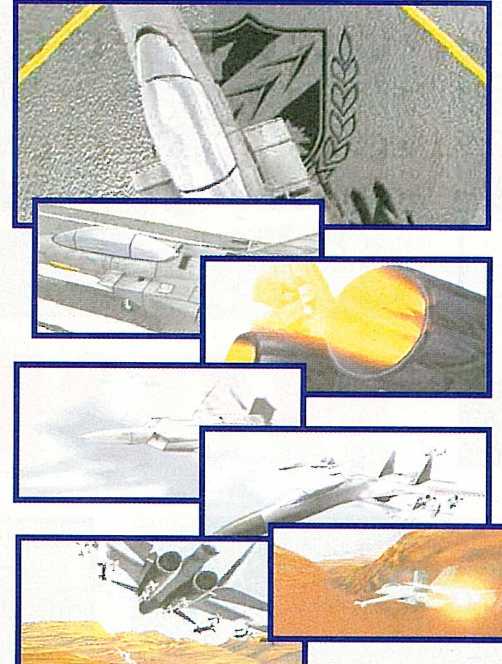
+ Pónselo a tus «ninios» y no te darán la paliza en horas. Garantizado.
– Ojala fuera tan fácil con algunos reputados miembros de la redacción... paliza de tíos.



DUELO EN LAS ALTURAS



Intro



El hecho de relegar a este juego a una única página no tiene que ver en absoluto a la ausencia de calidad. Los caóticos meses de Navidad han retrasado un número tras otro su aparición en las páginas de esta revista, y ya es hora de que se haga justicia con el mejor juego de aviones para 32 *bits* desde AIR COMBAT. No os fiéis por estas pantallas y su apariencia de simulador rancio, **RAGING SKIES** es un arcade puro y duro, al estilo del inimitable *hit* de **Namco**, al que tan sólo se le pude echar en falta la incorporación de una vista exterior que lo haga más alegre a los ojos. Si logras vencer el temor inicial por esa apariencia de simulador, te toparás con un grandísimo juego ,en el que se suceden las misiones de todo tipo (escolta de aviones, bombardeo de objetivos en tierra, combates aéreos), un buen número de aviones para elegir, y mucha diversión. Recomendable de corazón.

NEMESIS



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ASMIK-PEGASUS JAPAN

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2 (VIA LINK)
VIDAS	1
FASES	12
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 87
Aunque la cabina no deja ver el exterior todo lo que quisiéramos, los escenarios son de gran calidad gráfica.

MUSICA 86
Dentro del juego en sí cede el protagonismo a los FX, pero a pesar de eso es destacable la musiquilla heavy de la intro.

SONIDO FX 90
Más que por su calidad, por su utilidad dentro del juego. Una vocecilla digitalizada será tu principal arma para evitar misiles.

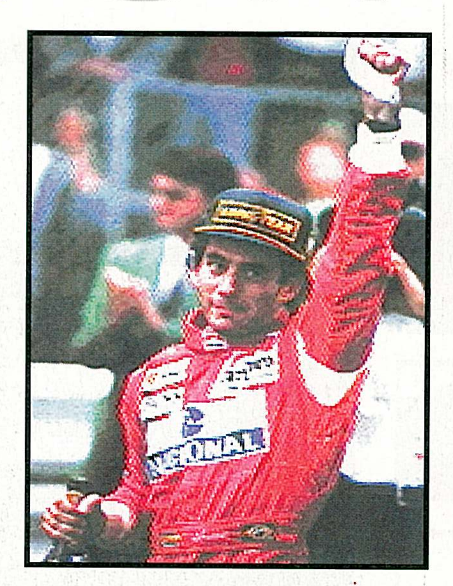
JUGABILIDAD 91
No llega a tener la jugabilidad de AIR COMBAT pero es de lo mejorcito que hemos visto por aquí en meses. Muy divertido.

GLOBAL 90
Por lo menos hasta que aparezca AIR COMBAT 2, RAGING SKIES es el nuevo rey de los cielos en PSX. Asombrosamente jugable, el interés de sus programadores por hacerle parecer un simulador es el principal responsable de que la mayoría de la gente huya antes de echar la primera partida. Allá ellos, el juego es sensacional.

+ Por fin un juego que aprovecha a tope el joystick analógico.

− Su aspecto de simulador, de esos que gustan a las abuelas.

UN MERECIDO HOMENAJE

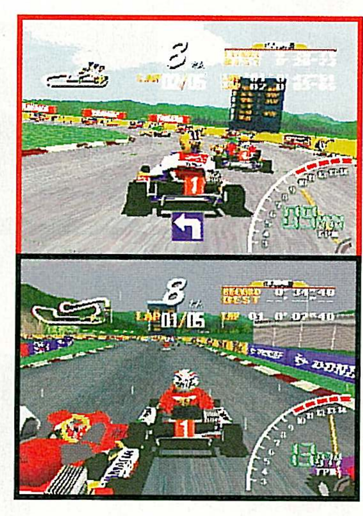


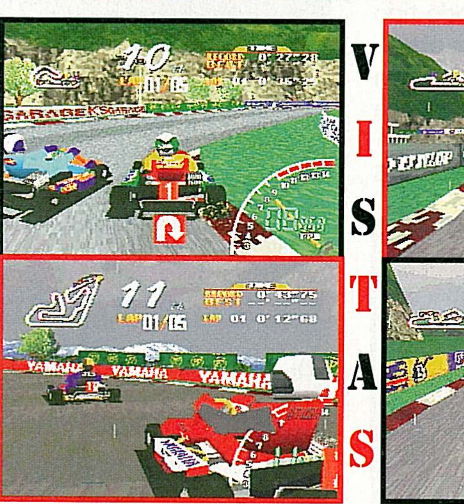


EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO RINDE HOMENAJE AL TRISTEMENTE DESAPARECIDO SENNA. EL PROGRAMA, BASADO EN EL MUNDO DE LOS KARTS, PONE DE MANIFIESTO LA MANEJABILIDAD DE ESTOS PEQUEÑOS VEHICULOS EN UN PROGRAMA CARGADO DE JUGABILIDAD.





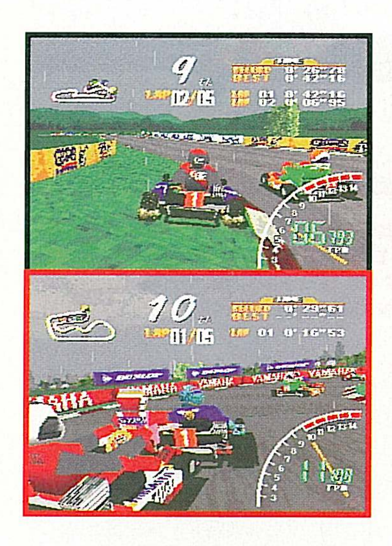
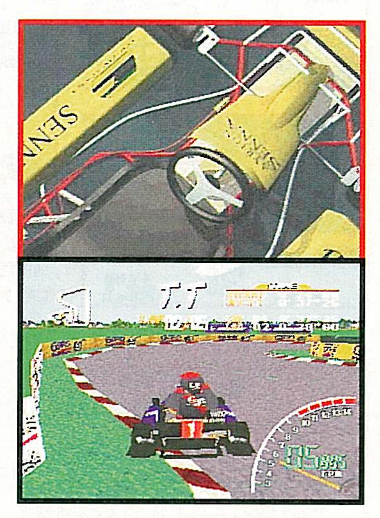
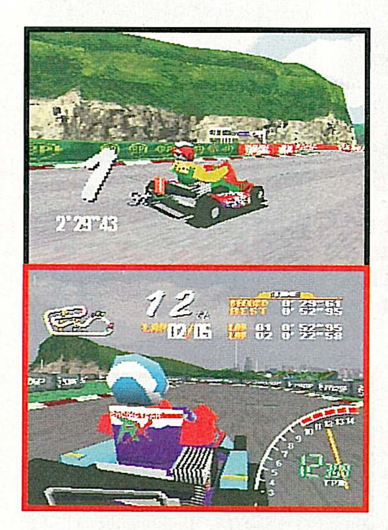




VISTAS



El mundo del automovilismo se conmocionó con el fallecimiento, en plena competición, de **Ayrton Senna**. El trágico escenario fue el circuito de Imola, en el que ya se han producido otros desgraciados acontecimientos. Coincidiendo con la celebración del juicio por este lamentable hecho, llega al mercado español un compacto que ya lleva algún tiempo en el mercado nipón. Con el mismo, el piloto brasileño, que ya protagonizó AYRTON SENNA SUPER MONACO GPII (*MD*), recibe un merecido homenaje como uno de los ídolos del circo de la **Fórmula 1**. La base de este homenaje se encuentra en un modo, denominado «memorial». En este modo se presentan diferentes imágenes de **Senna**, desde los cuatro años (en sus primeros contactos con el mundo del motor), hasta sus últimas apariciones en público. Las carreras de karts han sido objeto de varios cartuchos para otras consolas, entre los que destaca SUPER MARIO KART (*SN*), aunque sólo cuenta con un antecedente dentro de ***PlayStation*** con el reciente STREET RACER. El nuevo programa de **Sunsoft** muestra una faceta más convencional de estos pequeños vehículos. La manejabilidad se refleja perfectamente gracias a unos gráficos poligonales sin demasiados detalles, pero suficientes para lograr el efecto deseado. Se ofre-

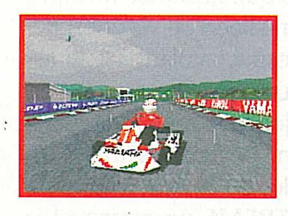
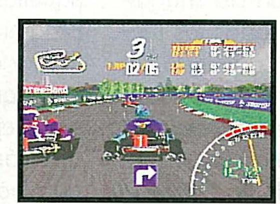
cen cuatro vistas (dos desde la parte posterior del kart y otras dos desde la perspectiva del conductor), junto a una repetición, con cámaras variadas, de todo el recorrido. Las opciones son muy limitadas, siendo el aspecto más destacado la jugabilidad lograda con un sencillo control. El mayor reto se encuentra en la modalidad «competición», en la que hay que llegar el primero para acceder al circuito siguiente. En este sentido sorprende la necesidad de contar con un cable *Link* para que participen dos jugadores simultáneamente.

Una vez más, el mundo del videojuego colabora con mantener viva la memoria de uno de los pilotos con más carisma de los últimos años.

CHIP & CE



El segundo juego basado en los karts después de STREET RACER para PSX.

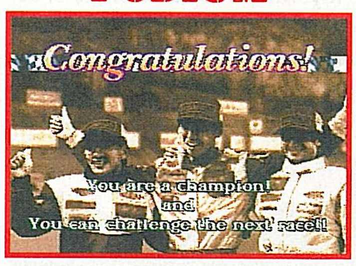






OPCIONES

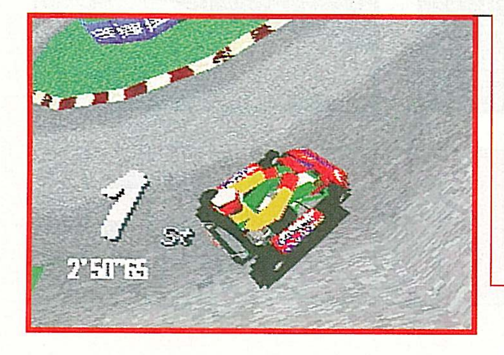






KARTS



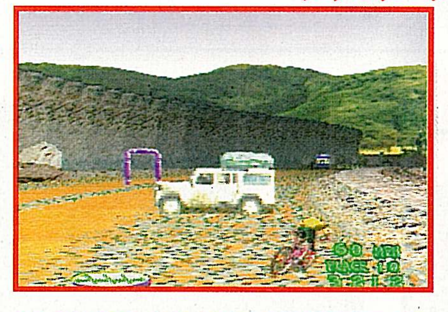


Un merecido homenaje a una de las leyendas del gran circo de la Fórmula 1 que tanto se merecía.

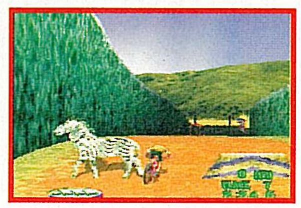




AFRICA

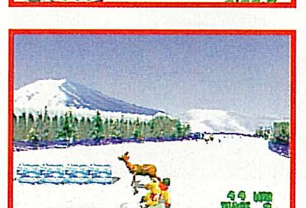






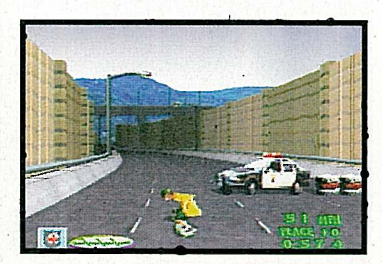
EN AFRICA, LAS COSAS VAN PEOR DE LO QUE NOS CONTARON Y EN SUS DESOLADAS CARRETERAS NO HALLAREMOS NADA MAS QUE RUINA.

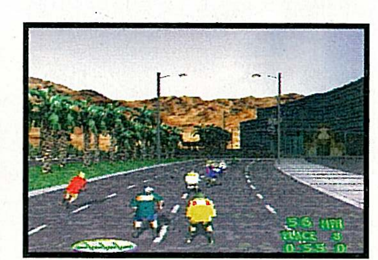
JAPON



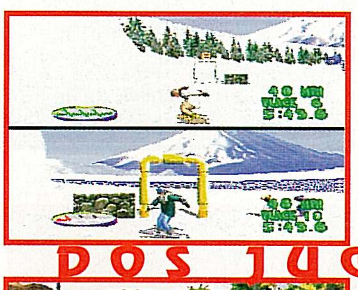


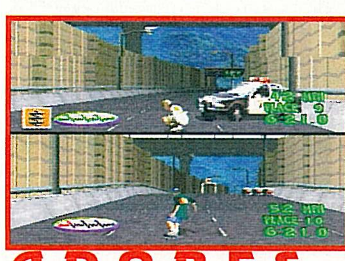
SI SIENTES FRIO NO TE EXTRAÑE, YA QUE ESTE ES EL ESCENARIO MAS SOSETE DE LOS SEIS. EL CONGELADOR DE MI CASA TIENE MAS ANIMACION.



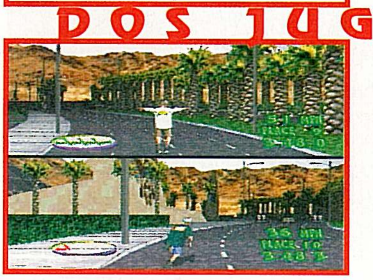


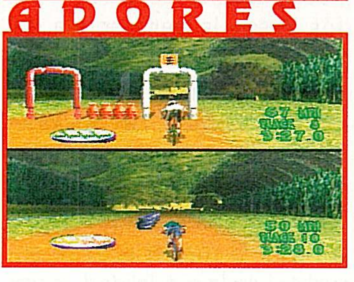
Aunque nosotros no creemos eso de que «segundas partes nunca fueron buenas», en esta ocasión sí hay motivos para creer que el tópico tiene más fundamento que un plato de Arguiñano.





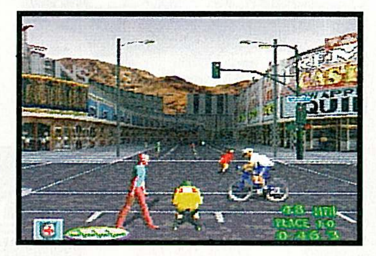
DOS JUGADORES

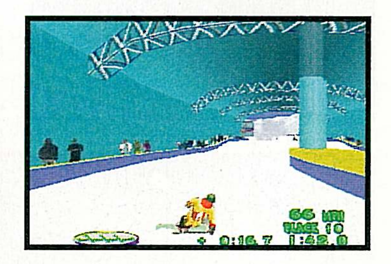






Siguiendo una tradición del mundillo, todos los juegos con cierto carisma regresan, tiempo después, en forma de explosivas segundas partes. Una de las primeras que aparecerá en este año en *PlayStation* es **2XTREME**, el segundo capítulo de aquel excepcional juego deportivo sobre patines, bicicletas, monopatines y *louge* llamado ESPN EXTREME GAMES. Por desgracia para aquellos que gozamos de aquel programa lleno de virtudes, belleza y espactacularidad, la secuela que ahora aparece no es, ni de lejos, una mejorada continuación. Por empezar por algún lado, en el apartado gráfico, **2XTREME** no posee ni la belleza en el diseño, ni la abundancia y brillantez de detallles, ni la depurada técnica de que hacía gala ESPN EXTREME GAMES. El suelo y la decoración de





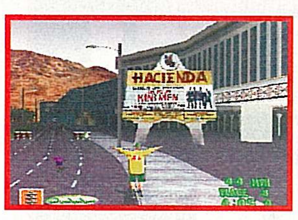
¡EX TREMENDO!



LAS VEGAS



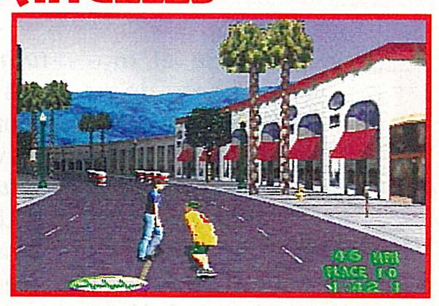




LA CIUDAD DE LAS TRAGAPERRAS ESTA MAS ANIMADA QUE AFRICA Y JAPON, PERO TAMPOCO OS CREAIS QUE ES COMO EN LAS «PELIS».

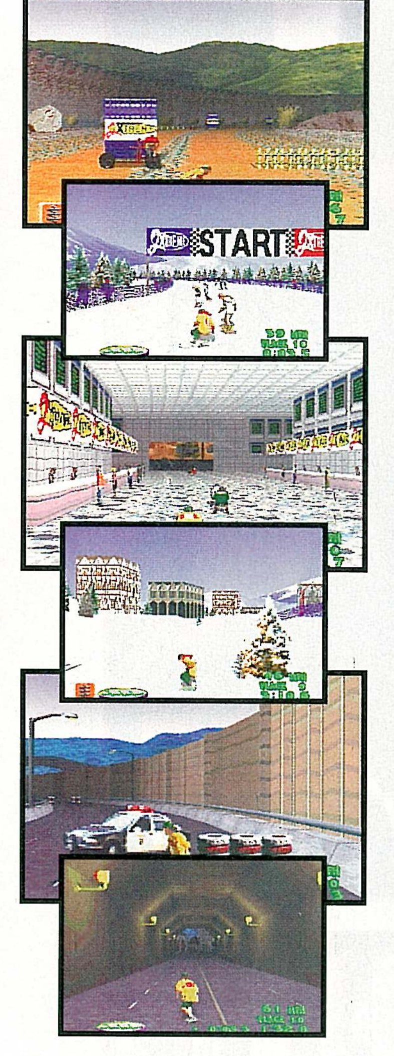
LOS ANGELES







PODRIAN SER DE LOS ANGELES DE SAN RAFAEL. AL NIVEL DE LAS VEGAS AUNQUE SIN ALCANZAR LAS COTAS DE CALIDAD DE LA PRIMERA PARTE.

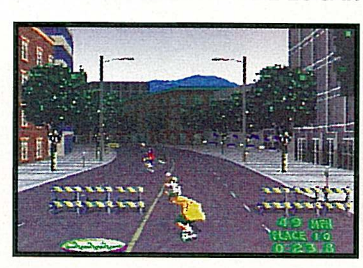






los laterales son, en general, bastante tristes y, en el caso del escenario japonés, simplemente para apagar la consola. Para colmo, los elementos móviles (personas andando, vehículos, etc), son en algunos casos, además de reiterativos, unas masas deformes de *pixels*. La animación de los corredores es mejor y también se ha solucionado aquel error de no poder tomar impulso durante los giros... pero aún así preferimos la primera entrega. Si hablamos de jugabilidad, en esta versión tiene más velocidad, se han añadido *items* como invulnerabilidad, y se han incluido nuevas puntuaciones por noquear a los contrarios y por realizar acrobacias en los saltos. Todas estas innovaciones y la mecánica de juego de siempre, tanto en uno como en dos jugadores, hacen de **2XTREME** un programa entretenido y jugable. Quizá por esta causa merezca le pena comprarse este compacto.

DE LUCAR







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	12
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 75
Los escenaros son bastante más pobres, simplones y feotes que la primera entrega, sobre todo los de nieve.

MUSICA 83
Melodías de esas que gustan a los patinadores de rodillas peladas y codos abiertos. Se adaptan al ritmo de la carrera.

SONIDO FX 84
Cumplen con su cometido aunque tampoco se puede decir que se hayan roto la cabeza buscando efectos sonoros.

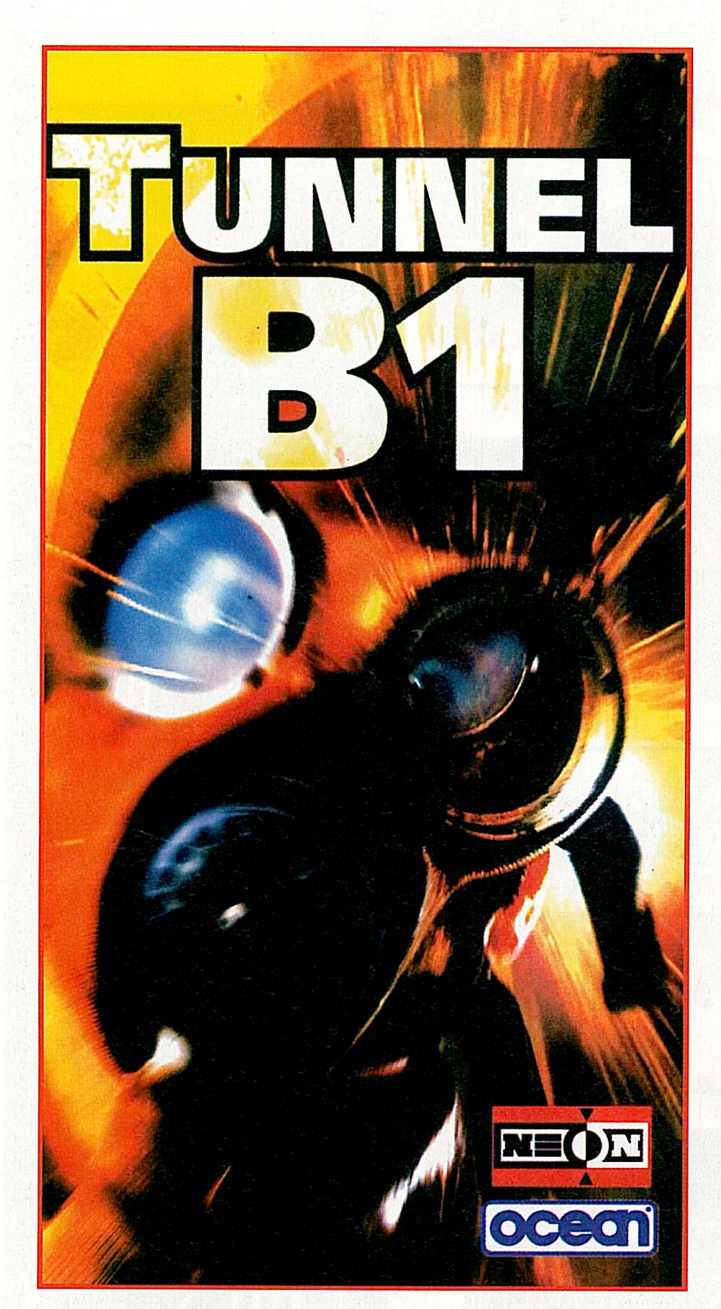
JUGABILIDAD 85
Los nuevos sistemas de puntuación, el aumento de velocidad y los items le añaden nuevas formas de interés al juego.

83 GLOBAL
Tras el gran sabor de boca dejado por ESPN EXTREME GAMES, resulta especialmente triste encontramos con una segunda parte poco fiel al modelo original. La belleza y la espectacularidad, quizá las notas más significativas de la primera parte, han desaparecido en esta entrega. A pesar de todo sigue siendo entretenido.

+ Es un programa divertido y con una velocidad trepidante.

− Gráficamente es sólo una sombra de su antecesor.

Los germanos Neon firman un trepidante shoot´em-up a medio camino entre un juego de conducción y los arcades tipo DOOM. Una diabólica persecución por oscuros túneles en los que deberás hacer buen uso de tus reflejos y estrategia.

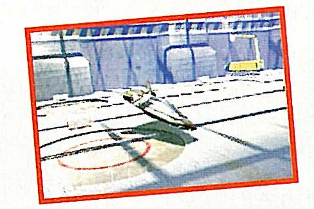


CARRETERA SIN RETORNO

INTRO







Con una gran factura técnica es un buen prologo de lo que nos espera.







Desde el momento de su aparición en *PlayStation*, estaba cantado que **TUNNEL B1** sería un juego difícil de adaptar a otros sistemas. Sus transparencias, juegos de luces, rutinas de explosiones eran producto no sólo del buen hacer de **Neon**, sino del *hardware* de **Sony**, una consola especialmente preparada para estos efectos visuales y mucho más. El problema llega cuando se quiere adaptar el juego a ***Saturn***, lo que conlleva muchas más horas de programación para producir las mismas bondades visuales que la entrega *PSX*. ***Saturn*** también puede hacer distintos cambios de luces, transparencias, etc... pero hay que currárselo mucho más, y nuestros amigos teutones no estaban por la labor de perder más tiempo. El resultado es un juego igual de rápido, jugable y adictivo que en *PSX* pero con más limitaciones gráficas. Las mágnificas explosiones del original se han quedado en meros petardeos en 2D, las transpa-



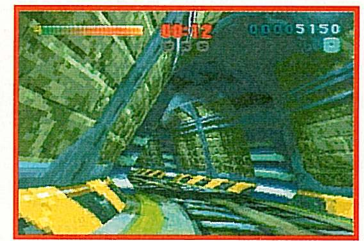




El defecto más acusado de este juego es la pérdida en calidad gráfica.









Los túneles son un auténtico polvorín en el que se suceden las explosiones y las fugas radiactivas.

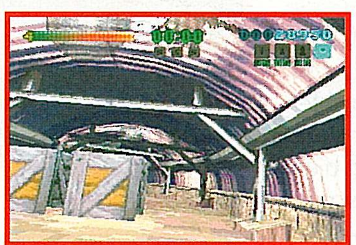


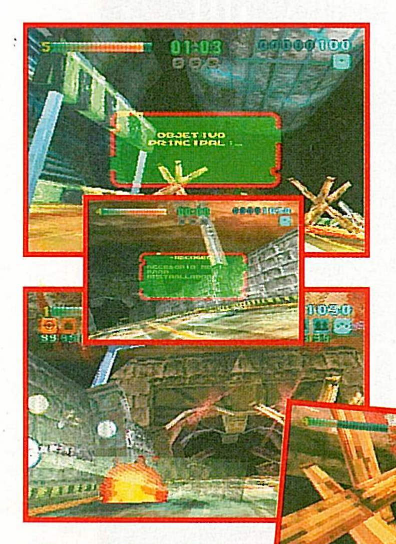


rencias en tramas cantarinas, y una menor resolución en paredes y obstáculos. Pero no me entendáis mal, **TUNNEL B1** es un grandísimo juego, en el que convergen a la perfección elementos de los arcades de conducción, con los *shoot´em-ups* tipo DOOM con grandes dosis de estrategia. La pena es que la inoperancia (o mejor dicho la vagancia) de algunos han convertido lo que podía haber sido un juego perfecto en un cúmulo de tramas que echan a perder lo mejor del original. Los usuarios de ***Saturn*** ya estamos un poco cansados de que se acuse a la máquina de **Sega** de no poder producir los mismos espectáculos visuales que la de **Sony**. Podría llegar a hacerlo, pero para ello los programadores deberían gastar muchas más horas en la elaboración del juego, y claro, eso es pedir demasiado.

NEMESIS









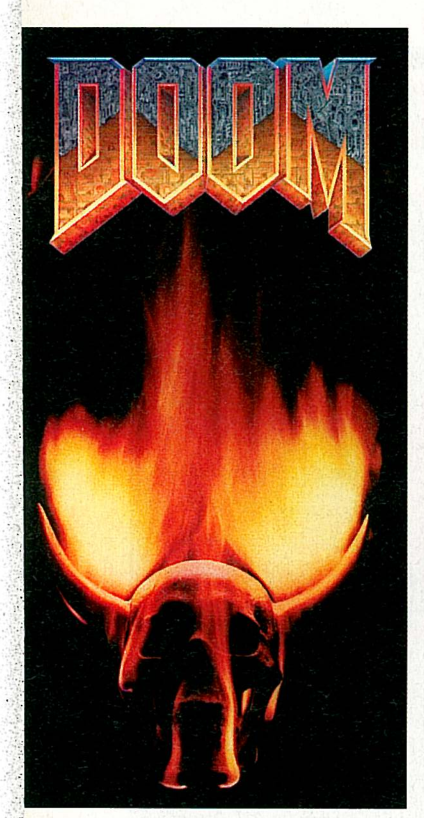






TARDE Y MAL

Dicen que llegar unos minutos tarde a una fiesta es un síntoma de buen gusto y elegancia... DOOM para Saturn llega con varias «horas» de retraso y encima no trae puestas sus mejores galas.



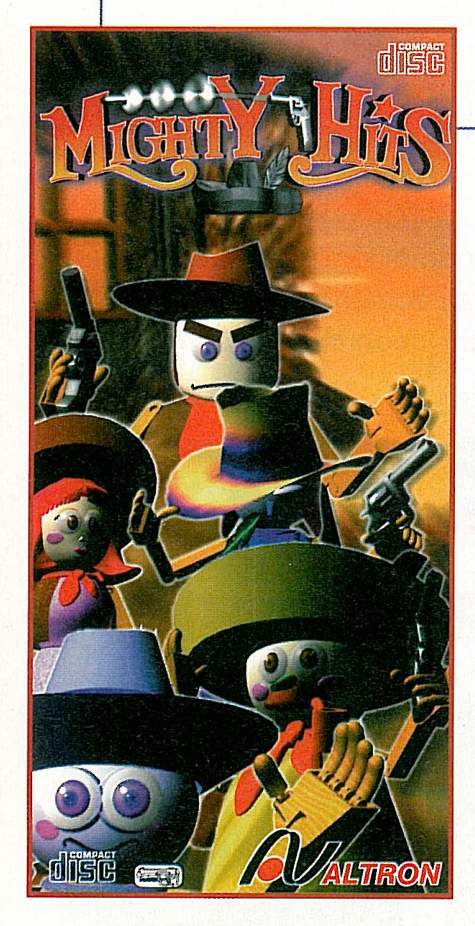


Entre sus casi incontables aciertos, uno de los aspectos que hicieron de **DOOM** el juego más emblemático de su género fue su excelente calidad técnica, su velocidad bien programada y sus movimientos casi perfectos. Hasta la fecha casi todas las versiones aparecidas en consola habían conseguido un nivel más que aceptable de calidad, pero ésta de ***Saturn*** y su penoso movimiento de pantalla no se acerca ni de lejos a la versión de ***MD32X***. Los giros se producen a tirones, apuntar carece de precisión, y ambas cosas resultan tremendamente desagradables y afectan de una manera bastante importante a la jugabilidad. Ese es su gran fallo, ya que gráficamente es correcto, con los escenarios que todos conocemos bien trasladados, cuenta con una animación impecable en los personajes y también en su apartado sonoro y musical se mantiene a un gran nivel.

Los que sean fanáticos a más no poder del **DOOM** y aquellos que aún no lo conozcan, tienen en esta mermada versión para ***Saturn*** la posibilidad de vivir un poco del mito en esta consola. Los puristas que estén acostumbrados a disfrutar de su calidad, hasta ahora habitual, creo sinceramente que se lo deberían pensar un poco más.

DE LUCAR





ARMADOS





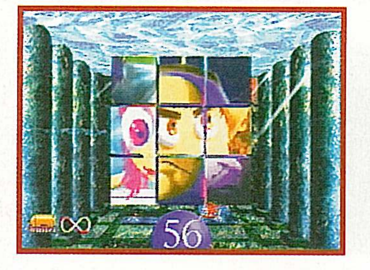


PELIGROSOS

LOS MAS PEQUEÑOS DE LA CASA QUE OBSERVABAN CON CURIOSIDAD LA VIRTUA GUN, POR FIN TIENEN LA OPORTUNIDAD DE PROBAR LAS EXCELENCIAS DE ESTE PERIFERICO EN UN JUEGO A SU MEDIDA.









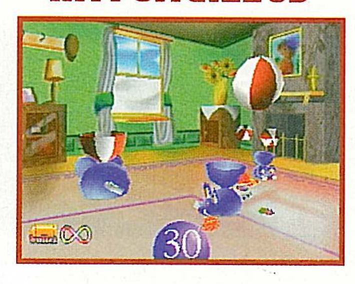
RATONCILLOS



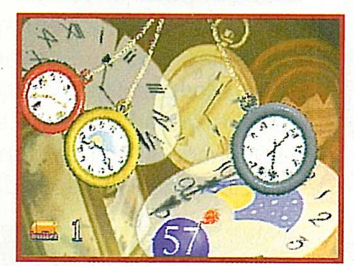
LOS RELOJES

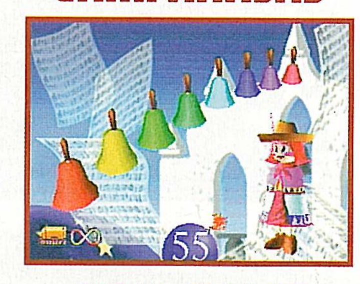
Siguiendo la estructura de compactos como PUZZLE AND ACTION, **MIGHTY HITS** propone un compendio de sencillas pruebas, ideales para todas las edades y todas ellas pensadas para su utilización con la pistola. Los gráficos combinan tanto *sprites* de los de toda la vida, como vectores y *texture mapping*. Las pruebas abarcan estilos tan distintos como los puzzles y la puntería. Un entretenido arcade, bastante aburrido si jugamos solos.

THE PUNISHER



CAMPANADAS

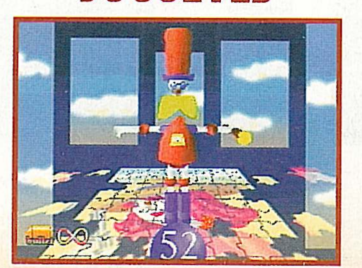




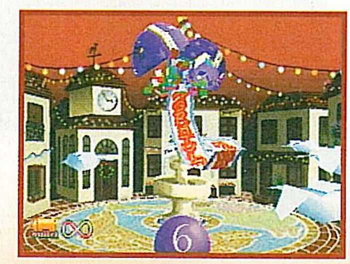
JUGUETES



FINAL STAGE





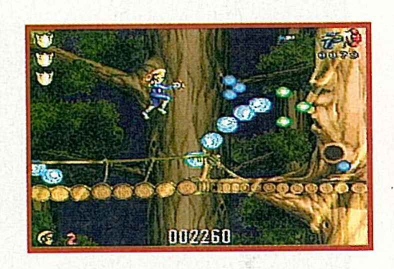






En el país de los ciegos, el tuerto es el Rey. O lo que es lo mismo, entre la mediocridad de los juegos que está lanzando el tándem Titus/Flair, REALM es el Rey. Eso sí, con esto no queremos decir que REALM sea un juego mediocre.

REALMENTE BUENO







MUNDO 1

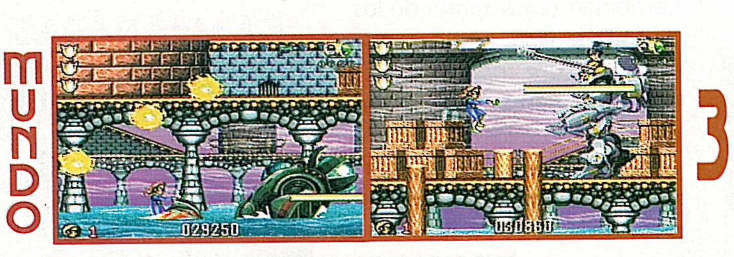


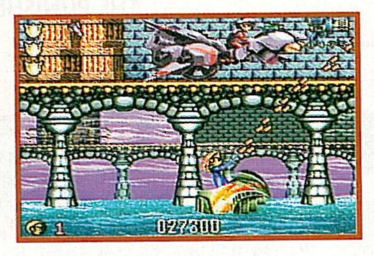
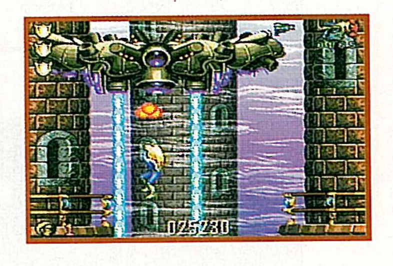


MUNDO 2



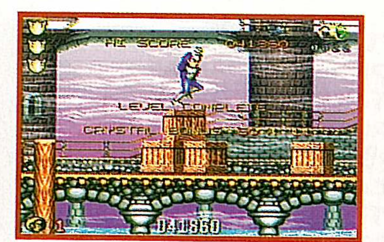

MUNDO 3



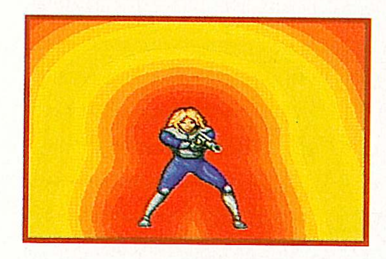




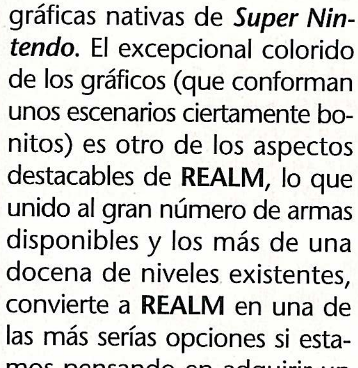
Si dijésemos eso, estaríamos mintiendo, y eso es lo último que deseamos. Lo que nos sorprende es que **Flair**, que ha sido el equipo de programación encargado de crear este **REALM**, sea capaz de firmar otras cosas tan mediocres como WHIZZ y OSCAR.
En fin, nos centraremos en este juego y pasaremos a comentaros algunas de las excelencias que podremos encontrar en él. Por ejemplo, los *final bosses*, que exagerando un poco la situación, podríamos decir que son casi más que los enemigos normales. Y lo que es mejor, todos ellos cuentan con ataques propios sobre los que no se ha escatimado el uso de transparencias y demás capacidades





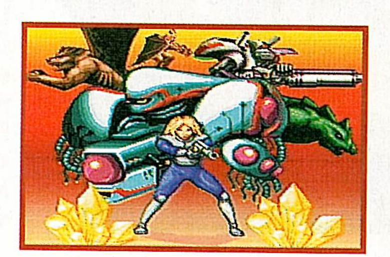




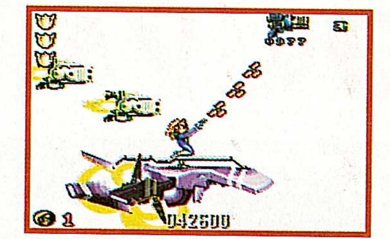


gráficas nativas de *Super Nintendo*. El excepcional colorido de los gráficos (que conforman unos escenarios ciertamente bonitos) es otro de los aspectos destacables de **REALM**, lo que unido al gran número de armas disponibles y los más de una docena de niveles existentes, convierte a **REALM** en una de las más serías opciones si estamos pensando en adquirir un nuevo título para los 16 *bits* de **Nintendo**.

J. C. MAYERICK

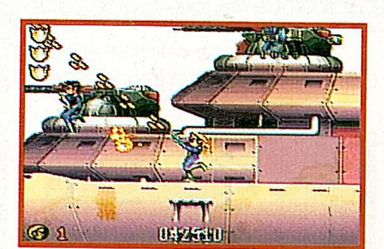






MUNDO 4





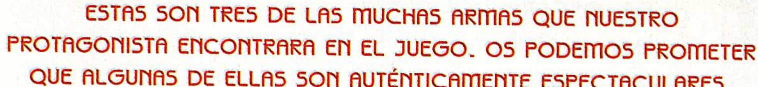


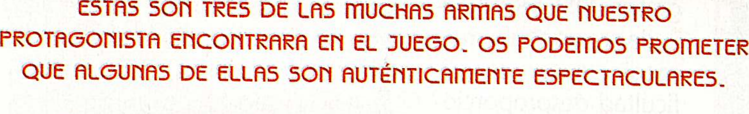












ESTAS SON TRES DE LAS MUCHAS ARMAS QUE NUESTRO PROTAGONISTA ENCONTRARA EN EL JUEGO. OS PODEMOS PROMETER QUE ALGUNAS DE ELLAS SON AUTÉNTICAMENTE ESPECTACULARES.

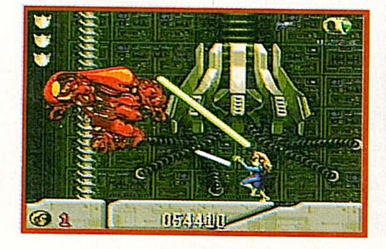




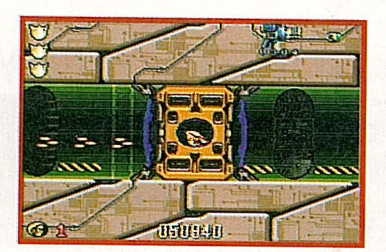
MUNDO 5



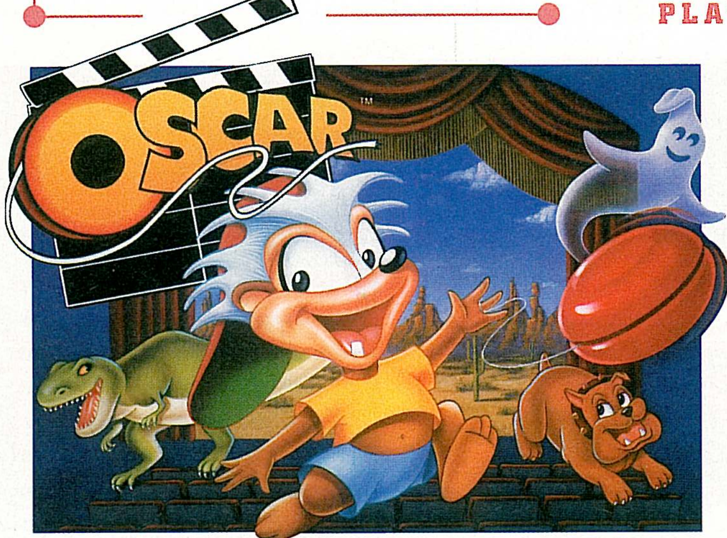












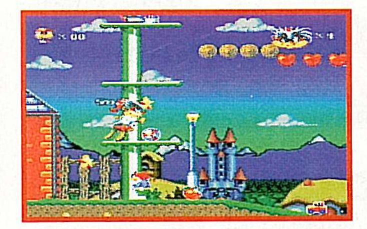
FLAIR Y TITUS HAN DECIDIDO FORMAR UN TANDEM QUE, POR LO QUE HEMOS PODIDO OBSERVAR, NO ESTA COSECHANDO NINGUN TIPO DE EXITOS. ESTA SITUACION PARECE LOGICA, TODA VEZ QUE LOS LANZAMIENTOS QUE AMBOS ESTAN REALIZANDO POR ESTAS FECHAS NO SE CORRESPONDEN, NI MUCHO MENOS, CON LO QUE DE ELLOS SE ESPERA.

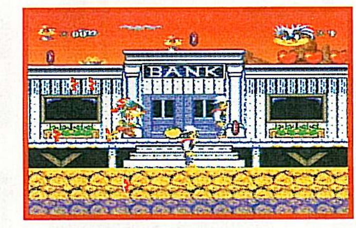
MENUDO PAPELON



No podemos decir que OSCAR sea un juego de cine.







OSCAR es un juego para el que no merece la pena destinar demasiadas líneas. De él podemos decir que es la continuación de TROLLS, así como que fue programado para *Amiga* y *PC* allá por el año 92. Su desarrollo es el clásico de plataformas y, a pesar de su relativa calidad gráfica, **OSCAR** no deja de ser un título muy mediocre, con una dificultad desproporcionada y un número de niveles que podíamos calificar como ridículo. Sólo nos queda esperar mejores tiempos para *SNES*.

J. C. MAYERICK

HORROR





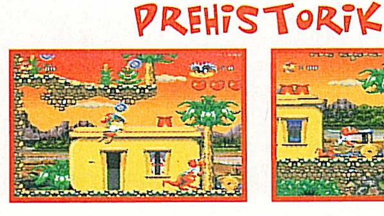


CARTOON



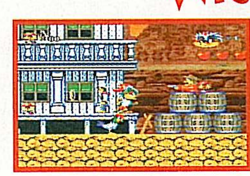


PREHISTORIK





WESTERN







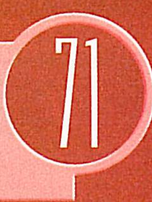
TITUS	
FLAIR	
MEGAS	8
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	4x3
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



Aunque el colorido de los gráficos resulta bastante aparente, la calidad de éstos no deja de ser simplemente mediocre.

MUSICA



No recordamos ahora mismo las músicas de la versión Amiga, pero a buen seguro que las de esta versión no le alcanzan.

SONIDO FX



No es por ensañarnos con OSCAR, pero ninguno de los efectos de sonido que hemos escuchado merece la pena.

JUGABILIDAD



La jugabilidad siempre existe en un juego de plataformas, aunque escasamente podremos disfrutar con sólo 4 niveles.

73 GLOBAL

Menudo papelón que ha interpretado OSCAR en esta versión para Super Nintendo. Dicen las malas lenguas que las versiones para Amiga y PC (que aparecieron allá por 1992) no eran excesivamente buenas. Si no eran buenas en el 92, ¿qué se puede esperar de él en el 97? Esta claro que muy poco. O por lo menos eso pensamos.

+ Como juego de plataformas que es, algo de jugabilidad podremos sacar.
− No parece un título adecuado para aparecer en 1997 junto a cosas como DKC3.



MUNDO 1

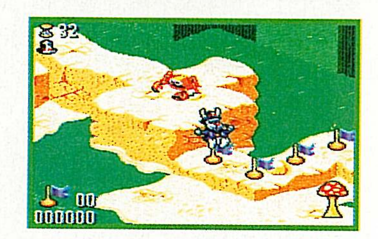



MUNDO 2





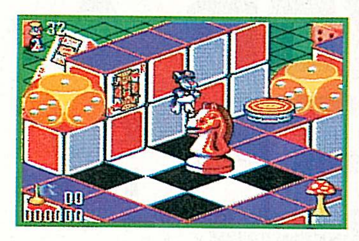


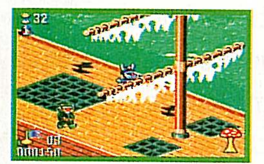
Eso es lo que le ocurre precisamente a este **WHIZZ**. Buenos gráficos no le faltan, pero sí le vendría bien un poco de jugabilidad, algo que se conseguiría realizando pequeños mapeados con multitud de niveles, y algo absolutamente contrario a lo que los señores de **Flair** han realizado. En su lugar tenemos cuatro mundos, tres subniveles en cada uno de ellos y un inmenso mapeado en cada fase que no hará más que aburrirnos por su escasa variedad. **WHIZZ** podría haber sido un buen juego. Sólo hacía falta un poco de voluntad por parte de sus programadores.

J. C. MAYERICK

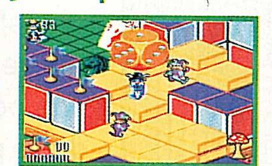




MUNDO 3

MUNDO 4

EL CONEJO ISOMETRICO



EL GENERO DE LOS JUEGOS ISOMETRICOS SIEMPRE NOS HA RESULTADO BASTANTE FASCINANTE. LASTIMA QUE HAYA GENTE QUE PIERDE EL TIEMPO EN RECREAR EN DICHA PERSPECTIVA UN SISTEMA DE JUEGO QUE, A TODAS LUCES, RESULTA MUY POCO JUGABLE.

	TITUS
	FLAIR
MEGAS	8
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	4x3
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 81
Es lo poco que se salva de este juego. A pesar de que los sprites son despreciables, el colorido es muy notable.

MUSICA 71
Si decimos que este juego escasea en niveles y jugabilidad, es lógico pensar que también escasea en número de melodías.

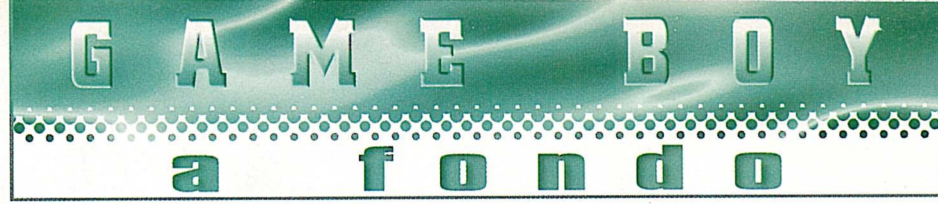
SONIDO FX 70
Se nota que no ha habido excesiva voluntad por parte de los programadores por conseguir algo distinto a lo ya oído.

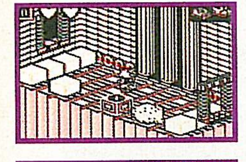
JUGABILIDAD 73
WHIZZ no termina de enganchar al jugador. Su dificultad y la extensión de los mapeados acabarán por aburrirnos.

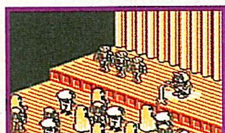
GLOBAL 71
El lanzamiento de juegos para Super Nintendo parece haberse reactivado estas navidades, aunque también debemos reconocer que son muy pocos (se cuentan con la mitad de los dedos de una mano) los que llegan al nivel de calidad que el importante desembolso a realizar obliga. WHIZZ no es, desde luego, uno de esos buenos juegos.

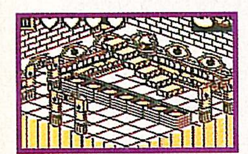
\+ Los gráficos es lo poquito que se salva de este mediocre título de Titus/Flare.

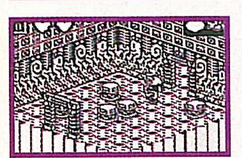
− No compensa gastarse tanto dinero en un juego escasamente divertido.



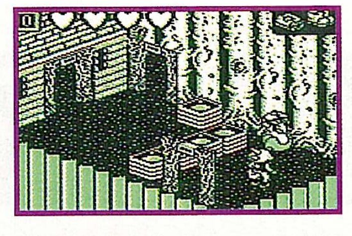


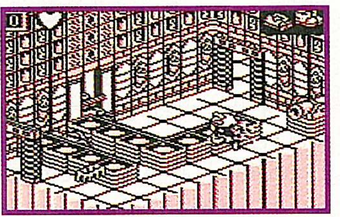


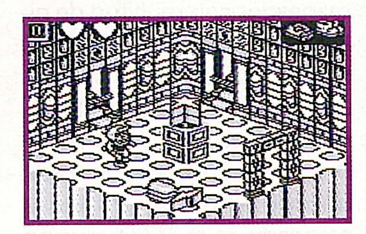


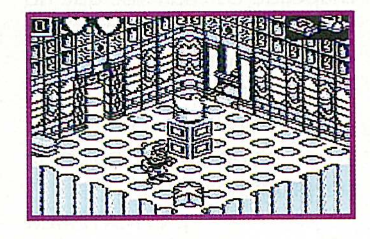




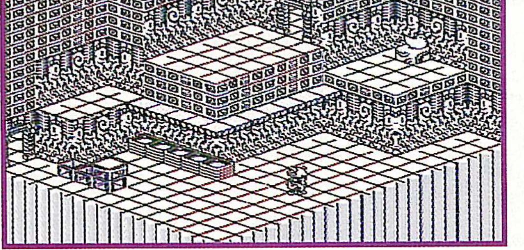








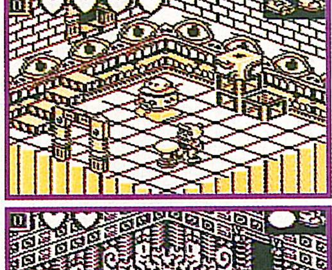
VOLVER A EMPEZAR

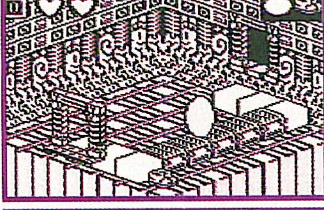


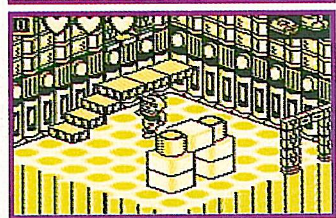
Allá por el año 94, en el número 31 de esta revista, apareció comentado por vez primera el juego que hoy nos ocupa. Una auténtica maravilla de la programación firmada por J&B.

Jon Ritman & Bernie Drummond son dos genios de los 8 *bits* cuya destreza en la programación de juegos isométricos les ha llevado a crear los mejores títulos del género. MONSTER MAX, como ya comentamos en noviembre de 1994 es, aún hoy, uno de los tres mejores juegos que existen para *Game Boy*. Quizás sea porque nos hará retroceder al pasado y recordar tiempos ya lejanos en los que la programación europea era la moneda de cambio. Quizá sea porque 28 fases, 600 pantallas e interminables listas de *items* y personajes es lo que esperamos de todo buen juego.

J. C. MAYERICK

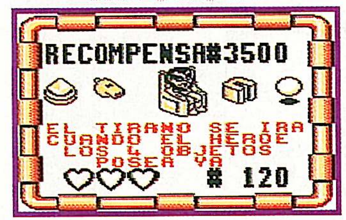






ITEMS

MISION





TITUS

RARE

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	28
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 96
Tal despliegue gráfico en sólo dos megas es algo de ciencia ficción... que Jon Ritman ha convertido en realidad.

MUSICA 94
Son muchas las buenas melodías que tendremos la oportunidad de escuchar, aunque el tema central es el mejor.

SONIDO FX 92
La supuesta carencia de otros juegos en este aspecto desaparece por completo en MONSTER MAX. Muy trabajada.

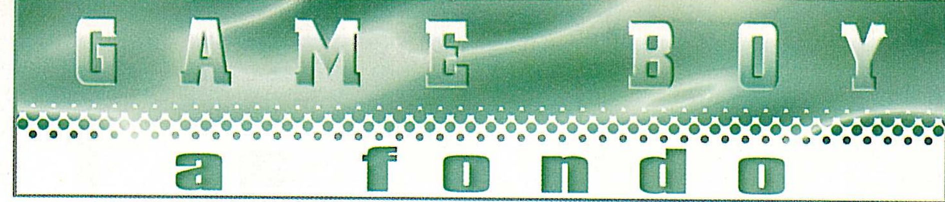
JUGABILIDAD 97
Los textos en español, el fácil control sobre el juego y la innumerable cantidad de misiones por realizar. ¿Falta algo?

GLOBAL 96
Es gráficamente perfecto, jugable, divertido y casi eterno. Adquirir MONSTER MAX es adquirir una obra maestra de la programación que sólo Jon Ritman podía firmar. Si eres un profano en el género y tienes ciertas reticencias a hacerte con un juego de este tipo, hazme caso y cómpralo, seguramente nos lo agradezcas para siempre.

\+ Como diría Forrest Gump: «MONSTER MAX es perfectamente perfecto».

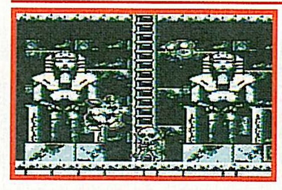
− Si MONSTER MAX esconde algún defecto, nosotros no lo hemos encontrado.



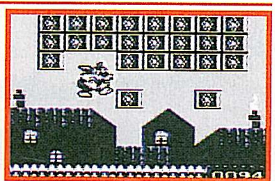


PLATAFORMAS

EGIPTO

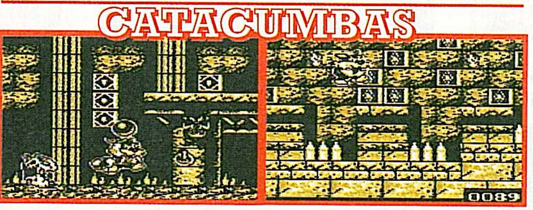



CIUDAD

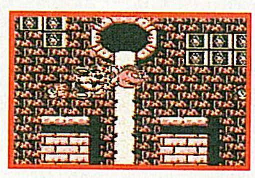





CATACUMBAS

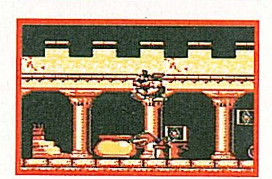
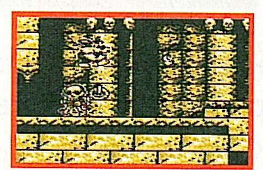
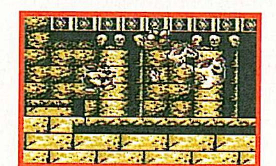




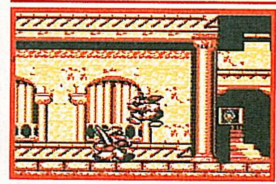



Si decimos que **MONSTER MAX** se programó en 1994 y aún hoy conserva su grandeza, también podemos comentar que **TITUS THE FOX** se programó en el mismo año y aún hoy conserva su torpeza. A este juego no podemos negarle un resultado gráfico aceptable, o un desarrollo sencillo y clásico pero jugable. Lo que sí podemos echarle en cara es que **TITUS THE FOX** ya resultaba un juego de poca calidad allá por 1994, lo que significa que hoy, en pleno 1997, este cartucho no dejará de ser uno más dentro del catálogo de juegos mediocres que aparecen cada año para la consola portátil de **Nintendo**.

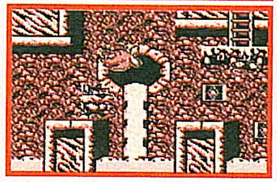
J. C. MAYERICK

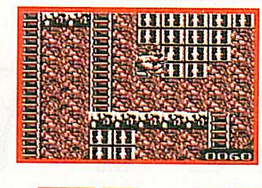

ARABIA




CLOACAS



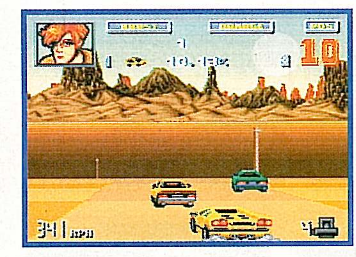


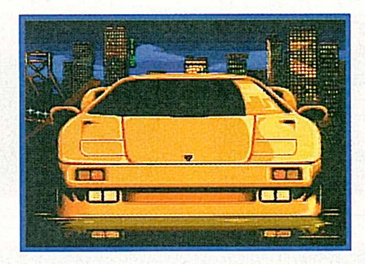

EL JUEGO DEL AÑO... '94

Titus nos trae en esta ocasión un sencillo juego de plataformas en el que el protagonista es una especie de versión deformer de la mascotalogo de la compañía francesa.









LA TIENDA







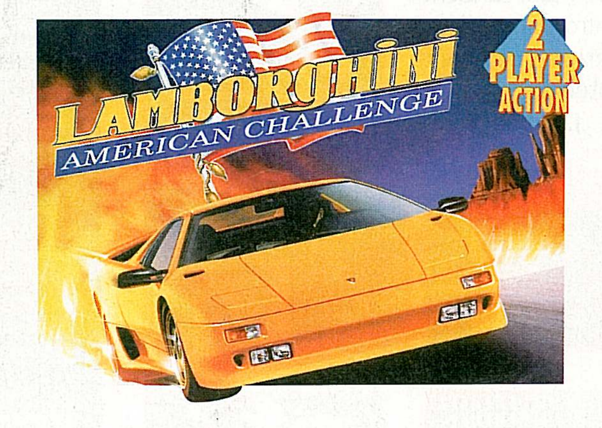




El mes pasado os contábamos en estas páginas las excelencias de un juego para Game Boy que ahora aparece para los 16 bits de Nintendo.













LUDOPATIA Y YO

Entonces nos hacíamos eco de las buenas formas que dicho título mostraba, incluido el magnífico movimiento de la carretera. Por desgracia, la versión para ***Super Nintendo*** que ahora comentamos, no resulta tan espectacular como debiera, teniendo siempre en cuenta las diferencias técnicas entre ambas consolas. El caso es que al estupendo colorido de todo el juego, le acompañará un movimiento de la carretera bastante mediocre, unos escenarios bastante vacíos y una jugabilidad relativa que dependerá mucho de nuestro interés por este tipo de juegos. Además, para aquellos con cierta afición a los juegos de azar, podremos seleccionar el modo *Challenge,* en el que apostaremos con los demás contrincantes. Por cierto, el modo *Super Scope,* aunque no excesivamente original, sí resulta divertido.



J. C. MAYERICK

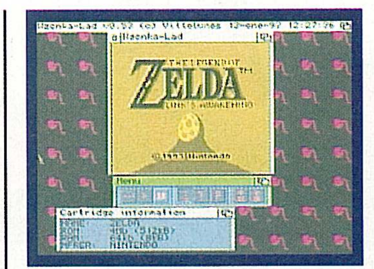




Coordinado por THE PUNISHER

LA PORTATIL PREFERIDA LLEGA A AMIGA

Despues del pésimo VIRTUAL GAMEBOY, que necesitaba un *68060* para funcionar correctamente, unos desconocidos programadores han lanzado el WZONKA-LAD, un potente emulador de la portatil de **Nintendo** que te permitirá jugar a bastantes juegos a partir de un



68030 a 28 Mhz con una velocidad bastante aceptable. La versión aparecida últimamente aún dista mucho de ser definitiva, pero a pesar de eso ya va un 200% más rápida que su competidor. Entre las opciones que encontramos está la utilización de archivos *Rom, Snapshots* e incluso podremos utilizar el *Joypad* de ***CD32*** para emular los botones de esta atrayente consola.

SPECCYLATOR



LA MARAVILLA DE SINCLAIR VUELVE A LA VIDA

Parece que a Toni Pomar por fin le ha salido competencia. Después de casi dos años de reinado absoluto de su ZXAM, un autor inglés se ha atrevido a realizar este SPECCYLATOR, que aunque no llega ni de lejos a ser el programa del mallorquín, sí parece que va bien encaminado. El autor anuncia próximamente la tan ansiada version de 128k, veremos quien acaba antes, ya que Toni está en la mili.

UN BAÑO DE SANGRE CON POCO COLOR

Con el mismo título de un juego bastante similar que existe en ***Macintosh*** e inspirado en LETHAL ENFORCERS, **BLOODBATH** es un divertido *shoot-em´up* con gráficos digitalizados y buenas animaciones. El problema principal es que todo esta hecho en blanco y negro, además las pintas de los personajes son bastante lamentables y de estar por casa.



TOP 5 96

Juego	Compañía / Sistemas	Nota
ALIEN BREED 3D 2	TEAM 17 • A1200 A4000	94
SLAM TILT	21 ST CENTURY • A1200 A4000	95
FIGHTING SPIRITS	NEO • A500 A1200 A400 CD32	94
WORMS	TEAM 17 • A500 A1200 A4000 CD32	95
LEGENDS	KRYSALIS • A1200	90




NOVEDADES



78

SHELLS

Si alguno de vosotros habéis caído en las zarpas de esos malandrines callejeros llamados trileros, aquí tenéis una fenomenal oportunidad para practicar un poco.



89

SPEEDBREAK

Nos encontramos ante un divertido remake del famoso juego DUEL, aunque para esta ocasion los pistoleros y las diligéncias han sido sustituidos por «robozes» y bloques.

DEMO DEL MES



SUBZERO

Mostrada en The Party 96, aquí tenéis una de esas demos pensadas para los poseedores de las máquinas más potentes. Para disfrutar de ella a tope necesitaréis de 4 a 8 megas de Ram libre.

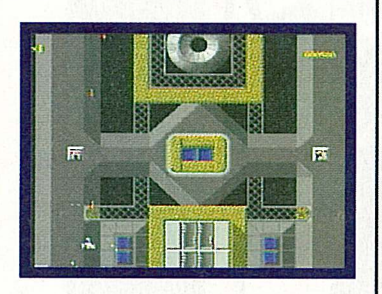
Ya hace más de un año que empezamos con ilusión esta sección, y mes a mes seguimos buscando las noticias más interesantes que suceden en este nuestro amiguero mundo. En este número, la sección va dedicada a los emuladores. El mes que viene, AMIGAMANIA más y mejor.



NOTICIAS

EL SHOOT'EM-UP MAS BARATO DEL MUNDO ENTERO

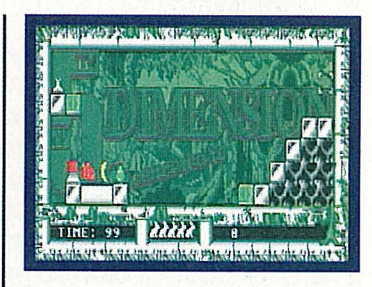
Parece que últimamente, los programadores de *shareware* han decidido regalar a todo el mundo sus producciones al completo, es el caso de este YOUNG DEFENDER, un fantástico mata-marcianos que podréis disfrutar con el solo hecho de estar conectados a **Internet**. Ahí lo podéis encontrar



gratuitamente. Que os quede bien claro que no estamos hablando de una versión *demo*, sino del juego entero. El programa se desarrolla con la típica estructura de cualquier clásico del genero, con infinidad de fases, enemigos, armas y obstáculos distintos. Como nota curiosa los efectos de sonido son de los mejores que jamás hemos oído.

UN CONEJO SIN TECHO BUSCA CASA EN EL AMIGA

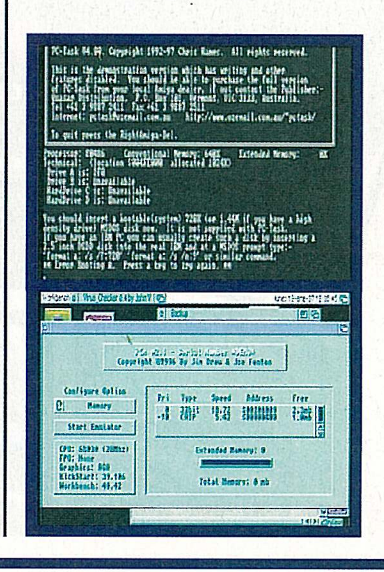
WHITE RABBITS es el nombre de un divertido arcade que distribuye **5DL Licenseware.** En él, nuestra misión será guiar a un lindo y estúpido conejito blanco a la puerta de su casa. Siguiendo con la tradición de puzzles cuyos personajes son completamente inútiles, por ejemplo los LEMMINGS o



TRODDLERS, este juego propone una nueva vuelta de tuerca al género. En esta ocasión lo que deberemos mover sera el escenario, y el conejito avanzará según nosotros le despejemos el camino a casa.

LA BATALLA DE LOS PC ESTALLA EN EL AMIGA

El mes pasado os destacabamos las excelencias de un sorprendente emulador de ***Pentium*** llamado PCX que dejaba a años luz a la última versión del PC TASK. Pues bien, parece que a los creadores de este último se les encendió la lucecita y han decidido contraatacar con la tan esperada versión 4.0 de este programa. En él se ha incrementado la velocidad y puede emular hasta un ***486***, pero aún es peor que PCX.



A M P U

MUERAN WORMS, LARGA VIDA A LOS AMPUS

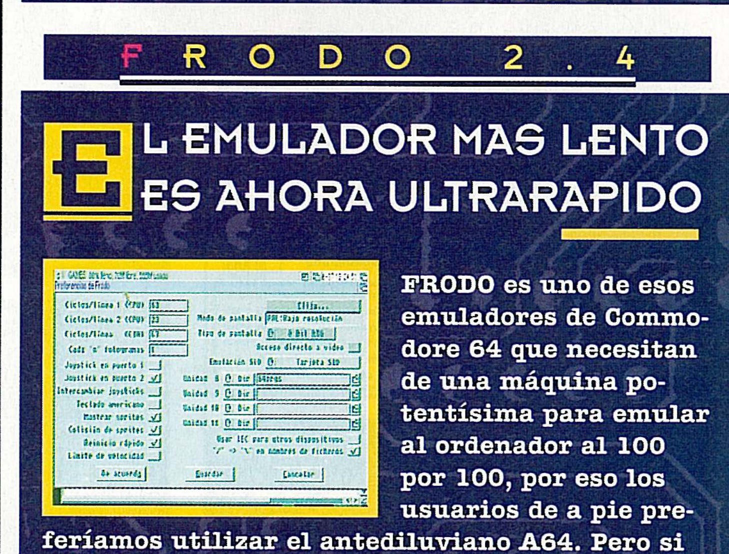


El mes pasado en esta misma sección os hablabamos de BEASTIES 2, un clónico de WORMS bastante apañado. Este mes nos hemos encontrado en Aminet otra copia completamente descarada del genial juego de Andy Davidson. Se trata de AMPU, donde los gusanos se han sustituido por una especie de setas andantes con un pañuelo en la cabeza. En este juego incluso se han copiado las teclas, por lo que los seguidores de WORMS tendran las cosas bastante fáciles a la hora de manejar este divertido y adictivo juego.



F R O D O 2 . 4

EL EMULADOR MAS LENTO ES AHORA ULTRARAPIDO



FRODO es uno de esos emuladores de Commodore 64 que necesitan de una máquina potentísima para emular al ordenador al 100 por 100, por eso los usuarios de a pie preferíamos utilizar el antediluviano A64. Pero si tenéis una tarjeta Grafitti, en esta última versión podréis disfrutar de un gran velocidad.

UROPA 2

Cada vez son más los programadores que para demostrar su valía y que las compañías se fijen en ellos, deciden lanzar su primer producto dentro del más estricto Dominio Publico, sin restricciones y que todo el mundo pueda comprobar la calidad de los autores. A este tipo de juegos pertenece **UROPA 2**, producto novel de **Austex Software**, que combina algunos de los esquemas de varios géneros. La estructura de este juego es bastante peculiar, y se puede dividir en dos fases. La primera transcurre en una perspectiva isométrica, y en ella controlaremos un robot que deberá realizar una misión en concreto, completamente distinta en cada nivel, y que va desde matar a un enemigo hasta escoltar a rehenes. La segunda parte de la misión es similar a un matamarcianos tridimensional, en ella deberemos matar todos y escapar de la base desplazándonos por la superfície del planeta.



A 500	
WORK BENCH	1,2
Nº DISCOS	6
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

GRAFICOS	91
SONIDO	89
MUSICA	88
JUGABILIDAD	90
GLOBAL	90

Una genial combinación de aventura, arcade isométrico y matamarcianos tridimensional. UROPA 2 es un gran juego, y mucho más si tenemos en cuenta que es completamente gratis.

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.800 ptas. (lo que supone ahorrarte 940 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos•••••••• Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo. ¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.800ptas.**

Nombre y apellidos:
Dirección: C. P.:
Teléfono: Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta...................................
Nombre del titular si es distinto...................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
❑ Giro Postal Nº......................... De Fecha.................
Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.os ....

Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

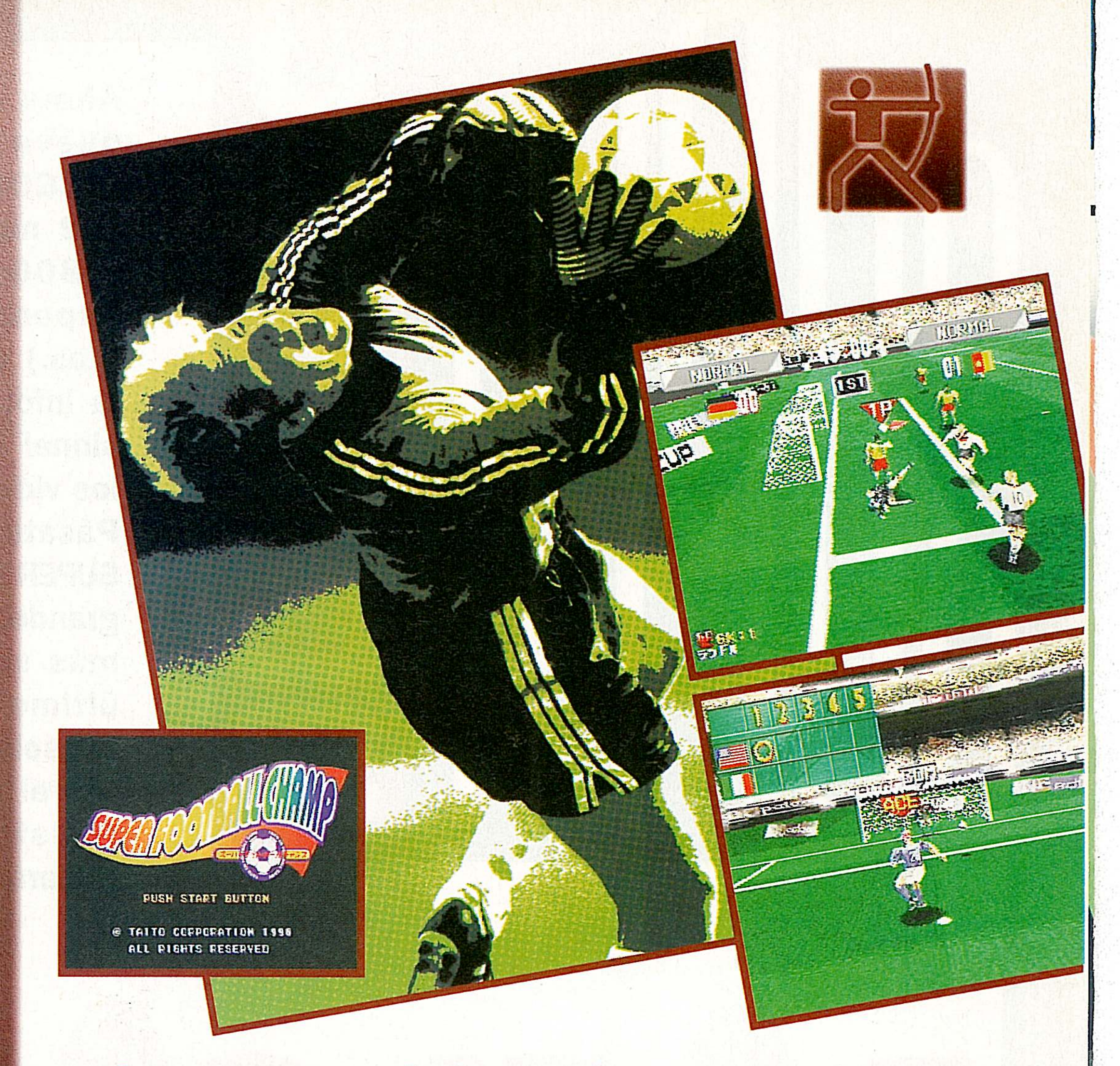
❑ Tarjeta Visa nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta.............................
Nombre del titular si es distinto.............................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
❑ Giro Postal Nº......................... De Fecha.................
Fecha y firma:

• SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS

A PIE DE PISTA

EL MERCADO JAPONES ES UN PUNTO DE REFERENCIA OBLIGADO PARA LOS AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS EN GENERAL, Y A LOS SIMULADORES DEPORTIVOS EN PARTICULAR. EN ESTA OCASION, EL FUTBOL RECIBE UN TITULO MAS DE LA MANO DE TAITO, UNA DE LAS PRIMERAS COMPAÑIAS EN PROGRAMAR UN SIMULADOR DE ESTE TIPO PARA SUPER NINTENDO. LA CONCEPCION ARCADE PRIMA EN UN JUEGO EN EL QUE SE DEJA NOTAR EL PRESTIGIO DE UNO DE LOS GRANDES PROGRAMADORES PARA RECREATIVA. SU APARICION EN EL MERCADO ESPAÑOL ES MAS QUE DUDOSA AUNQUE NUNCA SE SABE LAS SORPRESAS QUE NOS PUEDE DAR LA VIDA EN LO QUE CONCIERNE AL SORPRENDENTE MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

▪ J. ITURRIOZ ▪



SUPER FOOTBALL CHAMP

PLAYSTATION CD ROM SATURN



El nuevo simulador deportivo de Taito, ha sido programado en versiones para Saturn y PlayStation. De momento, sólo ha llegado al mercado nipón.

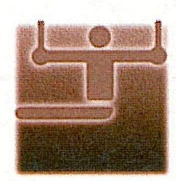
Los nuevos soportes están dando la bienvenida a las compañías pioneras en la programación de simuladores deportivos para las consolas de 16 *bits*. El turno corresponde a **Taito**, responsable de las dos versiones de HAT TRICK HERO para ***Super Nintendo.*** De los dos cartuchos mencionados sólo la primera entrega llegó al mercado español con el título EURO FOOTBALL CHAMP, constituyendo el segundo programa de fútbol para los 16 *bits* de **Nintendo**, después de SUPER SOCCER. En estos juegos **Taito** dejaba muy claro que se trata de una compañía con una gran tradición en máquinas recreativas. Con un poco de retraso con res-

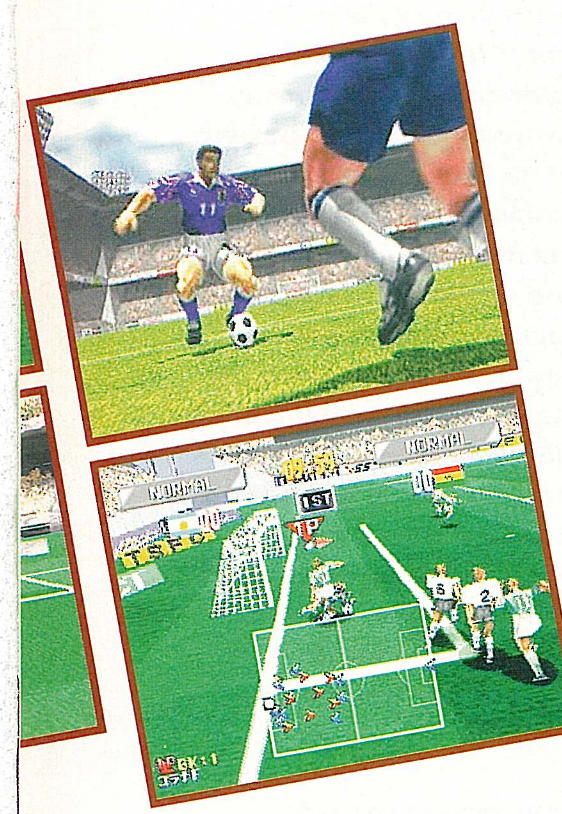








pecto a sus inmediatos competidores, los usuarios de los 32 *bits* nipones pueden disfrutar de **SUPER FOOTBALL CHAMP**. El nuevo compacto mantiene las líneas generales de sus antecesores, conservando la concepción arcade y la posibilidad de elegir al capitán del equipo. Por su parte la principal diferencia con la última recreativa es la sustitución de los *sprites* que representan a los jugadores por gráficos poligonales. La definición de estos gráficos no es demasiado elevada, pero el tamaño es uno de los mayores logrado en cualquier simulador deportivo. La facilidad para controlar a los jugadores y la rapidez con la que transcurre el juego constituyen los mayores alicientes de este título. La posibilidad de realizar entradas escalofriantes y todo tipo de remates, también ha sido recogida. Como es habitual en toda la serie, las opciones son muy escasas incluidas las referentes a la variedad de cámaras, utilizando a las selecciones europeas como protagonistas. Es uno de los juegos que mejor refleja el estilo de las recreativas aunque las probabilidades de que llegué a nuestro mercado no son muy elevadas debido a la gran cantidad de competencia que se encontrará en las estanterías de las tiendas. De todas formas, no perdemos la esperanza.

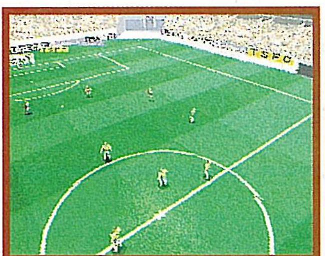




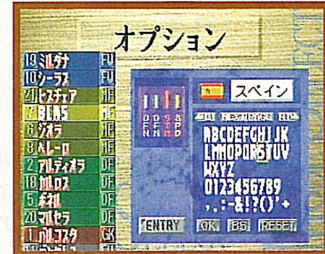


EURO FOOTBALL CHAMP

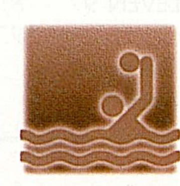
Taito está especializada en juegos futbolísticos para recreativa. Sin embargo tambien ha hecho sus pinitos en el mundo de las consolas. De los dos programas creados para SNES únicamente EURO FOOTBALL CHAMP llegó a España.











LINEA

Ya nadie se acuerda apenas de la Navidad, salvo los que han tenido la suerte de ser obsequiados con algún juego o incluso consola de nueva generación. Ahora, gracias a los juegos que se nos anuncian y el inminente lanzamiento de Nintendo 64, seguramente que muchos de vosotros tendréis alguna consulta. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Y no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Estamos a punto de tener por fin disponible en las tiendas la tan deseada Nintendo 64, y muchos de vosotros, aunque ya poseáis una 32 bits, os preguntáis la conveniencia de la inversión de vuestros dineros en otra consola. Yo sólo os digo una cosa, y es que me la voy a comprar en cuanto salga. Si tenéis la posibilidad de gastaros ese dinero, sería casi como un pecado evitar el poder enfrentaros a colosos del calibre de MARIO 64. Otra cosa es que de momento los juegos disponibles, o que están anunciados, no os gusten. En ese caso mejor es que empleéis el dinero en las consolas que ya tenéis, y dejar para más adelante, con un catálogo más completo, la compra de la consola. Eso sí, si podéis hacer las dos cosas, pues mejor que mejor, aunque me temo que no sois muchos los que estáis en esa tesitura...

BIENVENIDO

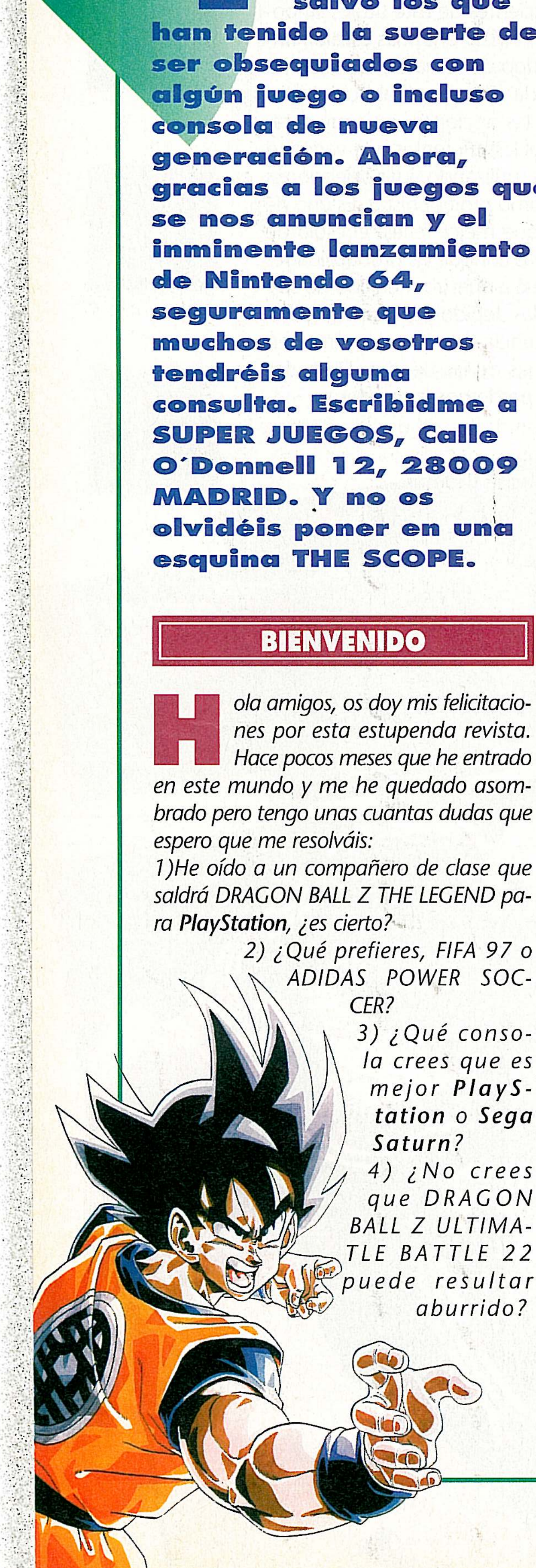
Hola amigos, os doy mis felicitaciones por esta estupenda revista. Hace pocos meses que he entrado en este mundo y me he quedado asombrado pero tengo unas cuantas dudas que espero que me resolváis:

*1)He oído a un compañero de clase que saldrá DRAGON BALL Z THE LEGEND para **PlayStation**, ¿es cierto?*

2) ¿Qué prefieres, FIFA 97 o ADIDAS POWER SOCCER?

*3) ¿Qué consola crees que es mejor **PlayStation** o **Sega Saturn**?*

4) ¿No crees que DRAGON BALL Z ULTIMATLE BATTLE 22 puede resultar aburrido?





*5) Una pregunta personal ¿qué edad tiene **Akira Toriyama**?*

Muchas gracias y seguid así.

José Javier Jiménez, Marbella

Espero poder ayudarte, y bienvenido al maravilloso mundo de los videojuegos de consola.

1) **Konami** nos dijo que sí que iba a traerlo, pero no se nada al respecto sobre fechas.

2) Sinceramente, ninguno de los dos es mi favorito. Ambos tienes sus cosas, pero si tienes ***Saturn*** regálate el WORLD WIDE SOCCER 97 y si tienes ***PlayStation*** y no mucha prisa WINNING ELEVEN 97 cuando salga.

3) Las dos tienen sus virtudes. Tus preferencias sobre determinados títulos deben orientar tu compra a una u otra.

4) Si te digo la verdad, todos los DRAGON BALL Z me resultan aburridos.

5) Sería personal si yo fuera **Toriyama**. Nació en Abril de 1955, es decir 41.

MUCHO DE SATURN

*Hola, me gustaría que me respondieras a mis dudas: 1) ¿Hay alguna manera de pedir **Nintendo 64** antes de Marzo?*

*2) Ponme de mejor a peor estos juegos de **Saturn**: WIPE OUT, FIFA 97, DAYTONA CCE, SEGA RALLY, WORLD WIDE SOCCER 97.*

3) ¿Existía desde un principio el editor de circuito en DAYTONA?

4) ¿Es un buen juego LA JUNGLA DE CRISTAL?

*5) Coméntame algo de STREET RACER de **Saturn**.*

*6) ¿Hay pensado algo de alguna videoconsola que compita con **Nintendo 64**?*

7) ¿Cuáles son los mejores juegos de conducción?

8) ¿En qué videoconsola es mejor el FIFA 97? ¿Por qué?

Alberto Corchero (Sevilla)

DIRECTA

CON THE SCOPE



Aquí tienes mis respuestas: 1) Pues no. Ahora sólo tienes disponible en tiendas de importación la americana y la japonesa, pero te recomiendo esperar a la oficial, que será más barata, tendrá su garantía oficial y no sufrirás problemas de ningún tipo.
2) SEGA RALLY, WORLD WIDE SOCCER 97, DAYTONA CCE, FIFA 97 y WIPE OUT.
3) Nunca llegamos a tener una *beta* del juego con esa opción, pero sabemos de buena tinta que iba a ser incluida.
4) Los dos juegos basados en la trilogía protagonizada por **Bruce Willis** son increíbles.
5) Pues que es la adaptación a 32 *bits* con enormes mejoras gráficas y opciones añadidas del exitoso programa de 16 *bits*.
6) No sólo estan pensadas sino que ya existen. ***PlayStation*** y ***Saturn***.
7) En ***Saturn*** SEGA RALLY, DAYTONA CCE, STREET RACER y THE NEED FOR SPEED.
8) El de ***PlayStation***. Tiene mas opciones, gráficamente es más bonito y es más jugable. El de ***Saturn*** no ha salido.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ Sin duda, la proximidad en el lanzamiento de Nintendo 64.

TEMPLADO:

■ **Las rebajas de los juegos de PlayStation y Saturn, no tan acusadas como las que había otros años en 16 bits.**

FRIO:

■ Las perspectivas de futuro de SNES y MD.

POPURRI

*Hola **The Scope**, me encantan los videojuegos y os felicito por vuestra estupenda revista.*
*1) ¿Qué me compro **PlayStation** o **Saturn**? ¿ Os da miedo mojaros con una u otra consola por temor a las represalias?*
*2) ¿Vale la pena comprar **PlayStation** o **Saturn** de segunda mano?*
*3) ¿Tiene algun tipo de desgaste una consola de 2ª mano como **PlayStation** o **Saturn** por el lector de Compact Disc?*
*4) ¿Cuál es más fiable **Saturn** o **PSX**?*
5) ¿RIDGE R. R. o DAYTONA USA?
6) De mejor a peor: TEKKEN 2, SOUL BLADE, STAR GLADIATOR, TOBAL Nº1.
7) ¿WIPE OUT 2097 o TUNNEL B1?
*8) ¿Qué me puedes decir del REBEL ASSAULT 2 de **PSX**? ¿Tiene algo que ver con las carreras futuristas de WIPE OUT 2097 o TUNNEL B1?*
9) De mejor a peor: SMASH COURT, SAMPRAS EXTREME TENNIS, DAVIS CUP, POWER SERVE, HYPER TENNIS.

Vicente Ocheda (Valencia)



Gracias por leernos. 1) No es que no nos mojemos, es que ambas tienen cualidades más que suficientes como para dirigir tu compra. Son tus gustos sobre sus juegos los que deben decantarte a una o a otra.
2) Si es de confianza no tienes problema. Pero por lo menos que aún esté en el año de garantía, ya que si tienes algún problema y está en garantía, te cambiarán la consola sin gastos adicionales. Si no es de confianza, y ademas la garantía ya ha caducado, yo que tu no lo haría, forastero.
3) No tiene porqué, a no ser que el uso que le hayan dado no sea el correcto.
4) Pues ha habido algunas ***PlayStation*** que daban error de lectura en el Compact Disc en las *intros*, pero fueron pocas unidades y **Sony** las cambió por otras nuevas sin ningún problema. Ahora mismo la fiabilidad de ambas es total.
5) RIDGE RACER REVOLUTION. Si me lo hubieras comparado con SEGA RALLY, la respuesta no sería tan rotunda.
6) TEKKEN y SOUL BLADE están a la par, despues TOBAL Nº1 y por último, pero siendo también un gran juego, STAR GLADIATORS.
7) WIPE OUT 2097.
8) Es un juego multifase, con niveles totalmente variados, desde tipo DOOM o *beat´em-up* con *scroll*. No se parece en nada a esos dos juegos, es como el juego de **PC**. *Full Motion Video* continuo.
9) SMASH COURT, SAMPRAS EXTREME TENNIS, HYPER TENNIS, POWER SERVE y DAVIS CUP.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

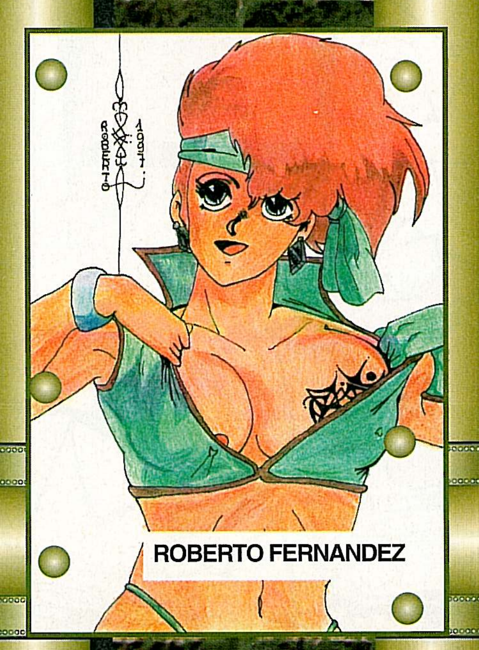


SUE

CO

Sí, tenéis toda la razón. Estoy de baja forma. Reconozco que mis insultos no son los de antes, y que ya no me meto tanto con vuestras madres. Serán los años quizá. En fin, que carajo, sois unos necios lamentables y no habrá nadie que pueda evitar mis ataques indiscriminados. En el fondo os gusta.

SUPERGOLFO



ROBERTO FERNANDEZ

FONTANERO, ARREGLEME MI TUBO

1) ¿Utilizas para lo que yo creo las cartas de los babosos que te insultan?
*2) ¿Te sientes acosado por **The Scope**, el rey de las amapolas?*
*3) ¿Cómo conseguiste que posaran para **JAPANMANIA** algunos de los redactores de cierta revista?*
*4) ¿Qué tiene de cierto esa afición por las hortalizas de **The Punisher** (más concreto el pepino)?*
*5) ¿Quién es el tío que sale en GAME 40 y cuya voz tiene un parecido sospechoso con la de **Forrest Gump**?*
*6) Esa afición por Mario de **The Elf**... ¿se debe a que en su infancia vio demasiado al fontanero en su casa?*
7) ¿Cuál es tu grupo favorito? (No vale Enrique y Ana)
8) ¿Cómo entraste por primera vez en una revista? Esta pregunta es seria.
Me despido no sin antes saludar a toda la redacción y en especial a sus novias.

Jesús Linares Gastón, Madrid

¡Como estás Chus!, buenísima la pregunta 6...
1) Cierto, tu carta ahora mismo esta siendo usada por **The Punisher**, que la ha dejado estampada en tonos ocres.
2) Pues más que **The Scope**, el «julay» de la redacción es **Iturrioz**, que con una bandurria en ristre me persigue recitando poesías y restregándose contra mí.
3) Las que posan en **JAPANMANIA**, aunque no te lo creas, son modelos que salen en revistas niponas. Así que si emigras, tu novia podrá por fin abandonar las páginas de DOG´S FRIENDSHIP y salir en una revista normal, por lo menos de gordas.
4) **The Punisher** es un experto culinario. Su vida está siempre relacionada con productos de la tierra. Es un melón, se repite más que la cebolla, sólo sacó calabazas en los estudios, tiene el perfil de una sandía, su vida sexual es la pera, goza del *sexappeal* de un rábano podrido, y más que pepino tiene una mazorca, y no por el tamaño, sino por los granos.
5) Dentro de esa descripción entran varias personas.
6) Por lo menos a él no le vestían siempre de naranja, como a ti, debido a que el butanero cambiaba la bombona en tu casa cada día. De una bombona de esas naciste tú.
7) **Nancho Novo y los Castigados sin Postre**.
8) Yo entré a por un ejemplar de GROTESQUE LASCIVIUS, sí, donde tu novia estaba en el departamento de pruebas de material. Vi una luz y una mesa vacía y me colé... A sus novias más que un saludo mándales un pasaje a **Lourdes**.

GÜENO

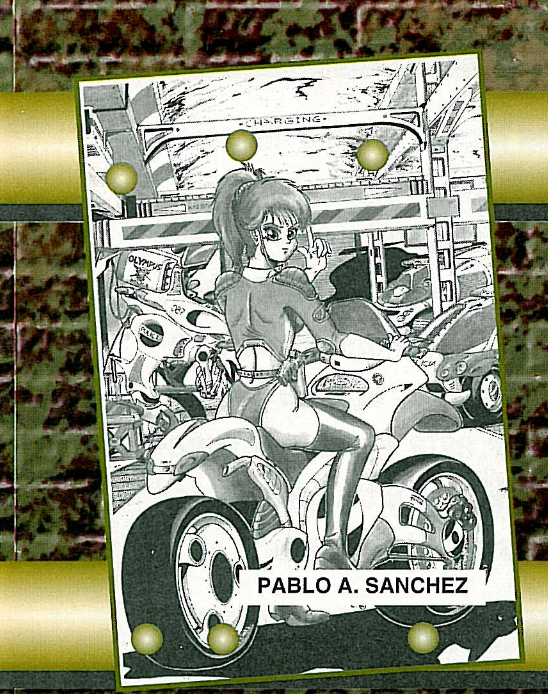
*Muy «güenas» **SUPERGOLFO**, no quiero enrollarme mucho, así que voy al grano:*
Te felicito por tres cosas, aguantar a algunos personajes, tener una buena creatividad y por ser así de golfo.
Atención preguntas:
1) ¿Cuántos miembros de la redacción llegan siempre tarde, con ojeras y caminando con las piernas separadas?
*2) ¿Habéis celebrado ya el 50 aniversario de la virginidad de **Mayerick**?*
*3) ¿Es cierto que **R. Dreamer** tiene dos neuronas y una está en paro y otra libra los festivos?*
4) ¿Qué opinas de los radioaficionados?
*Bravo por esas camisetas, te doy todos mis apoyos, salvo el financiero. Me despido, un saludo y una palmada en la espalda. Adiós **SUPERGOLFO**.*

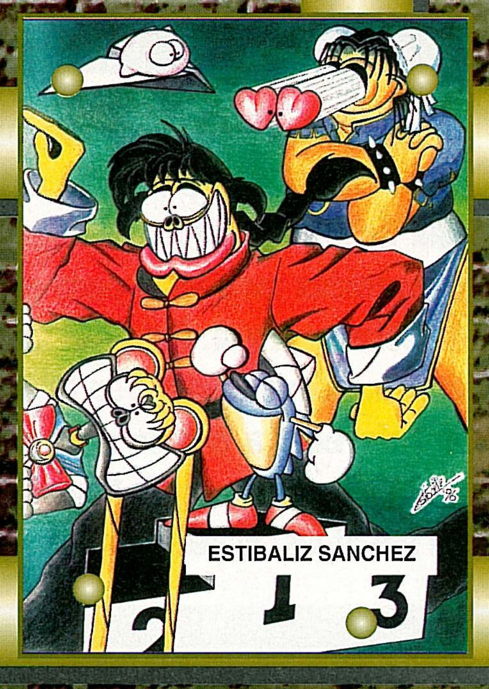
El Gran Patán, Parla (Madrid)

Si quieres ir al grano mírale las posaderas a tu novia y encontrarás toda una paella supurosa.
1) Mi miembro nunca llega tarde. Si te refieres a los necios de **SUPER JUEGOS**, todos llegan tarde y escocidos.
2) Pues no. **Mayerick** perdió el virgo hace muchos años. Eso sí, el de su aparato digestivo...
3) No no es cierto. **Roberto Drama**, como le llamó un lector, es producto de un complicado experimento genético. No tiene neuronas, sino calamares estofados que producen impulsos eléctricos.
4) Joer, pues que es una afición como otra cualquiera. La prefiero a la tuya, que no es otra que levantarle el refajo a las viejas.
Otro saludo y un puñetazo en el estómago.

CAMBIO DE TACTICA

Soy un lector de nuevo cuño, y has conseguido que empiece a leer vuestra revista por la parte de atrás (y no busques doble sentido). ¿Cuál es la razón de ser de mi carta? Pues mira, la verdad es que no tengo ni idea, pero me he decidido a escribirte para, como parece ser que hacen todos tus lectores, meterme contigo y esperar una respuesta tuya a modo de rapapolvo peyorativo... ¿Una actitud sadomasoquista? Probablemente sea así.. pero como parece ser el pasatiempo nacional, ¿quién soy yo para llevar la contraria a todo ese amasijo de cerebros bienpensantes que forman el variado mosaico que es este nuestro país? Ya sin más paso a meterme contigo:
*1) ¿Es cierto que tu novia pasa de llevar cazadoras de **Malcom***


PABLO A. SANCHEZ


ESTIBALIZ SANCHEZ



CARLOS CABALLERO

NSULTORIO interNECIO

X porque al ser tan gorda, ya le han aterrizado varios helicópteros en la espalda?
2) Es cierto que cuando vais a un restaurante, en vez de traeros el menú os traen un presupuesto?
3) Es verdad que tu hermana es tan peluda que cuando pasea al perro, la gente en vez de al perro acaricia a tu hermana?
4) No tengo en placer de conocerte, pero una ex tuya me dijo que eras tan feo que cuando naciste el médico al verte les atizó una soberana bronca a tus padres.
5) Dile a tus padres que no se besen en público, que se parece a una orgía de babosas con un par de colas lombardas, y no todos tenemos estómago para eso.
6) Pero claro, qué se puede esperar de unos individuos (sobre todo tu padres) que si fueran Blancanieves, las ladillas serían los siete enanitos.
Pues bueno, ya te dejo. Por favor, no cambies nunca.

Pruden Aguilera, Almería.

Me alegra tu sinceridad y masoquismo, y que sepas que aunque insulto no lo hago de manera personal, sino por alegrar un poco la vida de vosotros, necios inútiles. En fin, a por ti voy... ah! y yo también te quiero... jejejeje.
1) Muy bueno. Pues sí, esta como una foca. Pero por la de cartas de amor que recibe tuyas, parece ser que te van las grandes dimensiones. Cuanta más masa mejor se pasa, que diría un clásico. Por cierto, tu hermana, cuando se pone esas cazadoras, la confunden con un cruce de autopistas, incluso sale en el **Meteosat**.
2) Muy bueno también. Mira, tengo tanta pasta que jamás miro lo que me van a cobrar. Tú no pagas jamás, y siempre cenas en ese restaurante de mesas color beige con tapas naranjas que unos camiones limpian cada noche.
3) Para pelos los de tu novia, que en las playas nudistas la confunden con un arbusto.
4) Tú, cuando naciste, no se dio cuenta nadie. El médico penso que era una defecación. Además, ¿nunca has pensado el por qué de tus orejas puntiagudas? Imagínate de qué parte de tu cabeza te cogía la comadrona por el asco que le dabas.
5) Nunca les he visto besarse en publico. A los tuyos sí, pero tuve que pagar. Es que un espectáculo circense es caro de ver.
6) Pues si tu fueras un personaje biblico te llamarías David, y tus ladillas Goliath, debido a su enorme tamaño. Eso sí, no se matan ni a pedradas.
Hasta luego majete... Escribe pronto.

CRISTINA LA COCHINA

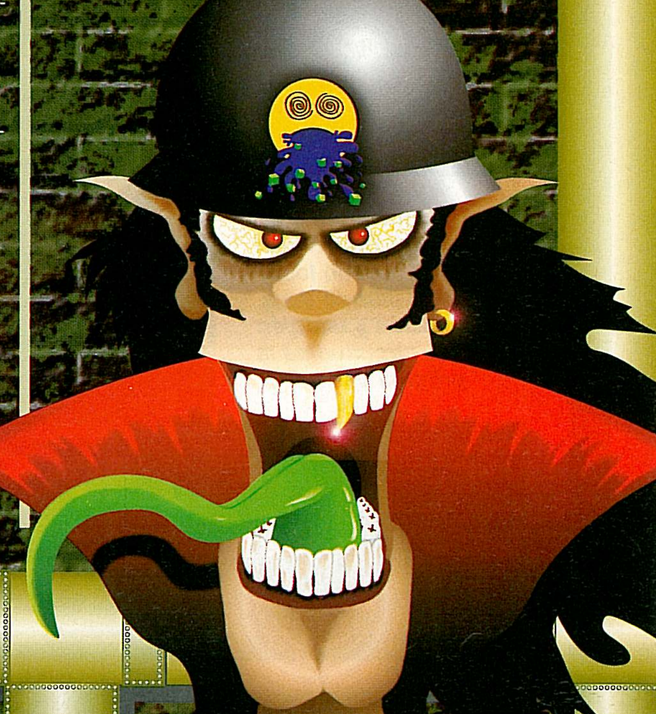
Hola SUPERGOLFO:
Es una pena que no te gusten los gatos. Yo misma soy como una gatita juguetona (el resto de la frase no lo pongo por indecente). Estoy pensando en llamar a la Gemio para que te secuestre, te exponga en su programa y me de una sorpresita.
Una vez en mis brazos me encargaría de ponerte las pilas.
1) ¿Por qué no vas con Curro al Caribe y dejas de meterte con tus colegas?
2) ¿De verdad tu canario está tan muerto que ya no revolotea ni con una sobredosis de Tauritón?
3) ¿Formarás dúo con Ronaldinha en Eurovisión para intentar igualar el record de Remedios Amaya?
4) ¿A quién salvarías de un fusilamiento colectivo en SJ?
5) ¿Te sientes identificado con el Fary por aquello de que ligas menos que el Algarrobo en Melrose Place?
6) ¿Qué secuelas te quedan de tu Nochevieja en La Ostra Azul?
A ver si descubres en qué trabajo: Es por la noche, se dice en inglés, tiene que ver con la marcha, y no es lo que tú piensas. Si lo sabes ganarás un premio especial. Un beso (sí, ahí tontín).

Cristina me anima en la piscina

Cristina, eres una cochina. O eres un tío, o estás más salida que una esquina. No se como lo ves, pero eso de ir pidiendo guerra en público pone a las claras tus problemas de relación con el sexo opuesto. Hablas de ir a la tele, pero yo que tú iria a Quien sabe dónde, a ver si encuentras al guapo que cargue con una morsa como tú. Y eso si eres chica, ya que de momento, sólo Ronaldinha me ha mandado pruebas de su feminidad, así que dudo mucho de tu condición. Por cierto, tus preguntas son un poco pedorras, aplícate maja, que tienes talento para esto.
1) Si me pagas el viaje, me voy cuando quieras.
2) Mi buitre, que no canario, vuela más que Superman.
3) Con Ronaldinha me voy al fin del mundo, contigo de momento, al fin del retrete.
4) Si tengo que elegir uno, a **The Punisher**. Alguien tiene que limpiar el suelo.
5) Pues mi parecido con el Fary es totalmente imposible. Tu en cambio, eres el vivo retrato del abuelo de Padre de Familia.
6) Pues ninguna. Conseguí convencer a tu padre de que se lo hiciera con una cigüeña.
Déjame pensar... Ya lo sé, zurzes calzoncillos a ritmo house en gasolineras... Paso de tu beso.

GOLFOMENSAJES

Dani Rodríguez, **Pablo Bellas** seguid dibujando. **Tulipanmental**, hay una cosa que se llama ironía. **MOP**, bostezos. **Ronaldinha**, tengo tu foto, no estás mal... mándame una de cuerpo entero ahora. **The Banisher**, saludos. **Julio Ernesto**, leo todas tus cartas. **Shadow Dancer**, esfuérzate un poco más. **Eugenio**, te noto falto de inspiración. Saludos al club PLAYHANDERGAME. **Marcos Matagolfos**, eres triste. **Tormes & Tormes**, hala, a la guardería. **Sergio Gracia**, sí, se liga mogollón, guardo todas tus cartas. **Joaquín Pérez**, vete al psicólogo de nutrias. **Kaos**, eras mi cuarta carta, no tuve espacio. **Franky Jones**, aprende a dibujar. **Begoña Andrés**, te quiero. **Heihachi**, que soporífero eres. **Pelexo & Dopixo**, lamentable. **Rodrigo** eres un boñigo. **Borrego**, haces honor a tu nombre. **Macrogolfo**, apuntate a una ONG. **Roberto Fernández**, mándame más dibujillos. **Pedro David**, odio TAKE THAT. Por último, saludos pra el club PSX DIVISION de **Roquetas de Mar**. Ahora saludos a nicks del mejor canal de IRC de **Undernet #virciosos**. Besos y abrazos **_EVA_**, **wella**, **Agus**, **lupito**, **zelig**, **aky**, **AJG**, **Carl1**, **Yoshi**, **Bulma**, **Kico**, **Pisuke**, **BUDA y CAPELLO**. Por cierto, scope me ha dicho que os diga que vayáis a ver su web en **http://www.redestb.es/personal/scope**.



SUPER TRUCOS

POR R.DREAMER

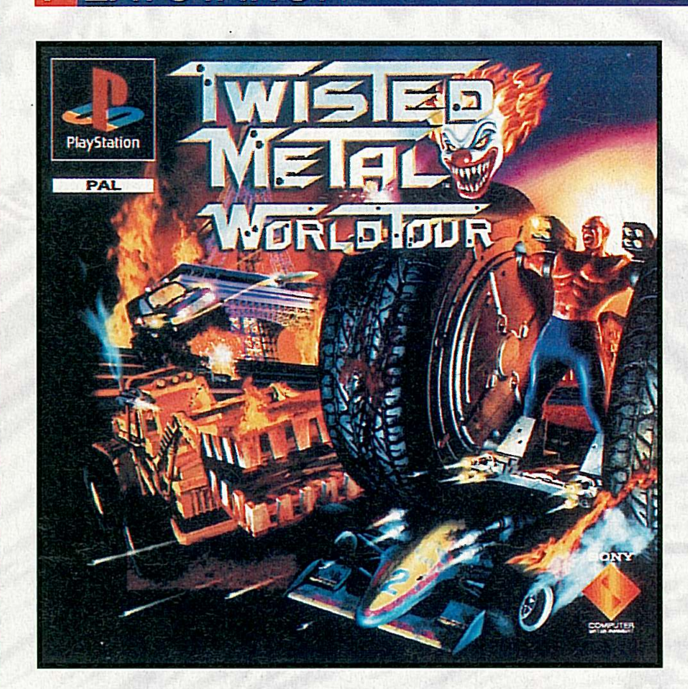
Las llamadas constantes de nuestros lectores a la redacción nos están dejando K. O. El asunto a tomado tal cariz que se han llegado a colapsar nuestras líneas telefónicas con las consabidas molestias para el resto del personal que trabaja en esta empresa. Por este motivo, nos vemos obligados a renunciar a responder por teléfono a cualquier tipo de consulta referente a trucos o similares. Por esta razón, os rogamos que no nos sigáis llamando por teléfono y tengáis piedad de nosotros. Espero que comprendáis nuestra postura.

PLAYSTATION



• • CODIGOS SECRETOS • •

La segunda entrega de **TWISTED METAL** nos tenía reservados unos cuantos secretos. Algunos personajes de la primera parte se hallan ocultos en el juego, así como algunos circuitos, uno incluso perteneciente a JET RIDER. Vayamos al grano. Para que Sweet Tooth, el payaso loco, salga de su escondite pulsa, en la pantalla de selección de personaje, ARRIBA, L1, TRIANGULO, DERECHA. Puedes hacer lo mismo con Minion, pero con esta combinación, L1, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA. También es posible que utilices el ataque especial de Minion con cualquier personaje. Como si de un juego de lucha se tratara, pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA + AMETRALLADORA. Acceder a los escenarios ocultos es sencillo. En el modo de 2 jugadores, cuando te encuentres en la pantalla de seleccionar circuitos, introduce cualquiera de estos códigos: ABAJO, ARRIBA, L1, R1 te llevará a Cyburbia; ABAJO, IZQUIERDA, R1, ABAJO te trasladará al Old Roof Top; ARRIBA, ABAJO, DERECHA y R1 da acceso al circuito de JET RIDER. **TM2** cuenta con ataques secretos, por ejemplo, con ARRIBA, ARRIBA, DERECHA obtienes un escudo. ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA sirve para saltar. IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA congela al adversario. DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA es similar al Napalm. DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO coloca una mina. IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO lanza llamas y, por último, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y ARRIBA os hará totalmente invisibles.





Viejos conocidos nos esperan en TM2. Sweet Tooth, el payaso loco, vuelve al mundo de la competición y también algunos circuitos de la primera parte.





Los vehículos pueden ejecutar movimientos especiales.

X2

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •

FASE 2:	713948
FASE 3:	900277
FASE 4:	213490
FASE 5:	866141
FASE 6:	321904
FASE 7:	196861
FASE 8:	040186
FASE 9:	841003
FASE 10:	216409



Al final del juego los programadores ha incluido varios códigos .







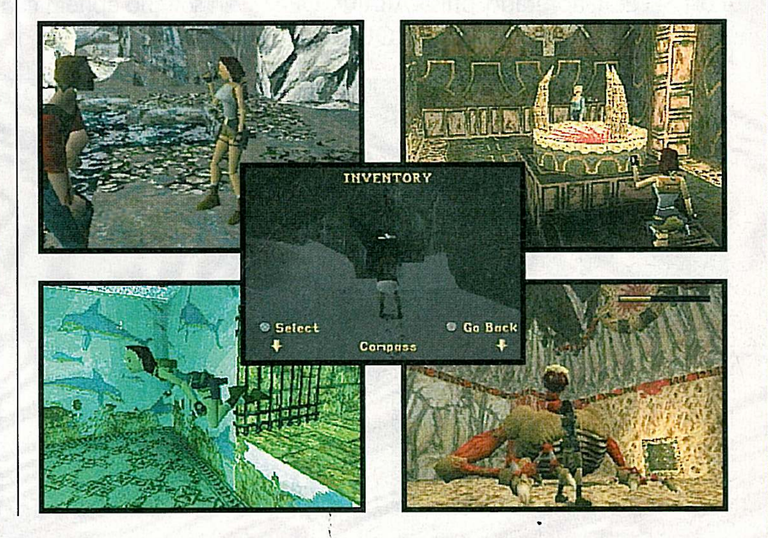
FINAL DEL JUEGO:	300167
8 CONTINUACIONES:	.267776
9 NAVES:	220969
INMUNIDAD:	180771

TOMB RAIDER

PLAYSTATION

• • PASAR DE NIVEL • •

Comienza una partida y pulsa SELECT para acceder al inventario de Lara. Una vez en esta pantalla, ejecuta la siguiente combinación: L2, R2, TRIANGULO, L1, L1, CIRCULO, R2, L2. Aprieta SELECT y habrás conseguido acceder al siguiente nivel. Ahora resultará sencillo contemplar tranquilamente las excelentes *intros* con las que cuentan las diferentes mundos de TOMB RAIDER y, de paso, conocer aquellos niveles a los que aún no has llegado.



HARDCORE 4X4

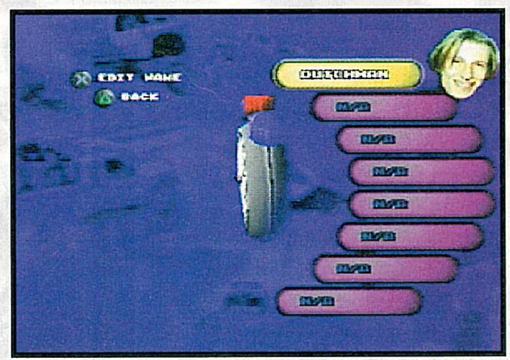
PLAYSTATION

• • JUEGO OCULTO • •



En el menú principal del juego selecciona los TIME TRIALS y comienza una carrera para poder editar el nombre del jugador. Llama a tu piloto DUTCHMAN y retorna a la pantalla de presentación con START/OPTIONS. Dentro del menú de opciones escoge *Credits* y comprobarás que en vez del nombre de los programadores, has accedido a un juego oculto. Se trata del clásico ASTEROIDS pero en vez de meteoritos tendrás que disparar a la cara de los creadores de HARDCORE 4 x 4 para hacerlas pedazos.





Edita el nombre de tu piloto poniendo DUTCHMAN y verás un juego oculto.



S. F. ALPHA 2

PLAYSTATION

• • DEVIL AKUMA Y CHUN LI CLASICA • •

Hace algunos números os ofrecimos los trucos de este juego para ***Saturn***. Ahora le toca el turno a la versión para ***PlayStation*** en la que hemos encontrado dos estupendos trucos. Para escoger a Devil Akuma, tanto en Arcade como en Versus, acude a la pantalla de selección de personaje. Colócate encima de Akuma y, con SELECT apretado pulsa ABAJO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, DERECHA. Sin soltar SELECT aprieta cualquier botón y Devil Akuma estará bajo tu control. Si quieres luchar con Chun Li de STREET FIGHTER TURBO, haz lo siguiente. Ponte sobre ella en la pantalla de selección, mantén pulsado SELECT durante unos cinco segundos, y sin soltarlo aprieta cualquier botón. Chun Li será toda tuya.

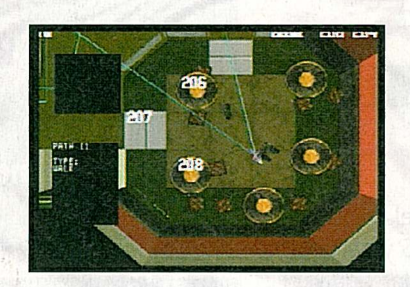


JUNGLA DE CRISTAL

PLAYSTATION

• • CODIGOS SECRETOS • •

Los códigos que encontrarás a continuación deberán ser introducidos pulsando START para pausar el juego durante una partida. En DIE HARD, para obtener inmunidad, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. La recortada y munición infinita, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. Para que los terroristas floten en el aire al dispararlos, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, ABAJO. En DIE HARDER, puedes acceder a un editor del mapa pulsando DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Con él podrás hacer algunos cambios. DIE HARD WITH A VENGEANCE también tiene sorpresas escondidas. Para conseguir 999 turbos, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, X, X. Vidas infinitas, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. Para que coches y personas aumenten de tamaño, IZQUIERDA, TRIANGULO, DERECHA, ABAJO. Y si quieres que los coches floten en el aire, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIANGULO, X, CUADRADO, ABAJO.







TRUCOS del LECTOR

THE NEED FOR SPEED

PLAYSTATION

Selecciona el modo *Head to Head*, elige tu coche y el de la máquina. Mientras aparecen las pantalla de *loading*, justo antes de empezar la carrera, mantén pulsados CUADRADO, CIRCULO, L1 y diagonal ARRIBA-IZQUIERDA. Al empezar la carrera y pulsar ARRIBA, en vez de el claxon sonará una metralleta que liquidará a tus contrincantes.

Rafael Neira Márquez (Sevilla)



Enviad vuestros trucos a: SUPER JUEGOS, C/. O'DONNELL, 12. 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: R. DREAMER


DISPONIBLE
MD SN
PlayStation
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
Suikoden
EL RPG MAS ESPERADO DEL
MOMENTO QUE TANTO EXITO
COSECHO EN EL
MERCADO NIPON.
AHORA TE TOCA A TI
OVERKILL
EL JUEGO MAS SANGRIENTO Y
SALVAJE DE LOS
ULTIMOS TIEMPOS
EL JUEGO DE FUTBOL
MAS ACLAMADO POR LA CRITICA
COLMARA TODAS TUS ANSIAS DE
ENTRETENIMIENTO.
TRACK & FIELD
INTERNATIONAL
IN THE ZONE 2
KONAMI
SEGUNDA ENTREGA
DEL JUEGO DE
BALONCESTO MAS TREPIDANTE.
EL JUEGO DEFINITIVO
PARA AMANTES DEL
DEPORTE OLIMPICO
KONAMI
C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35
© PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.